KEEKO EDIN

PIXELS

01

EL AÑO QUE LO CAMBIÓ TODO

01

HECHO CON

EL ANO QUE ~

LO CAMBIO TODÒ

PIXELS viajará al pasado haciendo memoria sobre míticos ordenadores, consolas y videojuegos. **Aquí estamos**

otra vez, de vuelta

Pues ya estamos aquí. clásico, sino “recordadores” Volvemos a nuestros de anécdotas, de experien orígenes, a lo que nos cias y conocimientos que gusta y nos apasiona que no se han podido liberar es hablar de videojuegos. hasta ahora. Cuando los Encima de los antiguos, de embargos y los NDA ya no los originales, de los “retro”, tienen vigencia alguna. de los que nos recibieron Ahora, con este proyecto, con los brazos abiertos en vamos a viajar al back

una industria que, 33 años stage de la industria de los después de llegar, sigue videojuegos, a lo que ocu siendo apasionante. Con rrió tras el escaparate de

by José Luis Sanz sus cositas, pero extraordi las páginas de las revistas

Director de Pixels nariamente apasionante. y medios en los que partici

Te queremos invitar a dis pamos, para enriquecer con

frutar de PIXELS de la úni una perspectiva distinta el

ca forma que conocemos, conocimiento que has acu que es contándote lo que mulado a lo largo de tantos sabemos de videojuegos años jugando con microor aunque ahora, a diferencia denadores, PC y consolas. de las revistas en las que Bienvenidos a PIXELS,

trabajamos en los años un proyecto editorial para 90, los 2000 y más allá, no el que, más que nunca, va

vamos a ser notarios de mos a necesitar tu apoyo. la actualidad, que decía el ¡¡Allá vamos!!

P

Nº1_Diciembre_2024

Iniciamos PIXELS hablando de Atari y algunos de sus ordenadores más celebrados. Y de consolas. Y de experiencias personales.

¡Siempre RETRO! Otras secciones

03 Bienvenidos a PIXELS

05 Nuestros colaboradores

08 20_30_42 Ajuste de cuentas < 50_66 Me robó el corazón 82

El próximo mes

EL AÑO QUE LO CAMBIÓ TODO 16

Conoce a los míticos Atari 400 y 800. < por José Luis Sanz

22 ENTREVISTA SCOTT ADDAMS

< Adventure International regresa.

por José Luis Sanz

PRIMEROS AÑOS FROMSOFTWARE 32 ¿Qué paso antes de Miyazaki? <
por Marcos García

44 THE SPECTRUM < El viejo “gomas” está de vuelta.

por José Luis Sanz

LANZAMIENTO DE WII 52

La intrahistoria de “Revolution”. < por Juan Carlos García

60 MISTERIO PLAYMANÍA < ¿Y si los planes no salen bien?

por Sonia Herranz

LANZAMIENTO ATARI LYNX 68

Repaso a una portátil portentosa. < por José Luis Sanz

72 HOMEBREWLANDIA < Dale vida a tus viejos cacharros. por Raúl Montón

EL VIAJAR ES UN PLACER 78

La vida de un redactor de SJ. < por Juan Carlos Sanz

Nos visita el primer survival horror.

por José Luis Sanz

04

SUMARIO

En PIXELS vamos a contar todos los meses con firmas de primer nivel, perfiles que han trabajado a lo largo de los últimos 40 años en medios especializados de videojuegos, desarrolladoras y distribuidoras de España. Ellos serán los encarga dos de contar cómo vivieron algunos de los momentos clave de la industria.

Marcos García Juan Carlos García Sonia Herranz

En **PIXELS** vamos a contar todos los meses con firmas de primer nivel, perfiles que han trabajado a lo largo de los últimos 40 años en medios especializados de videojuegos, desarrolladoras y distribuidoras de España. Ellos serán los encargados de contar cómo vivieron algunos de los momentos clave de la industria.

@Marcostheelf @juanlos_garcia @soniaherranzz

Desde 1991 en medios especializados, ha traba jado en:

Desde 1990 en medios especializados, ha traba jado en:

Desde 1992 en medios especializados, ha traba jado en:

• Hobby Consolas • MicroHobby • Micromanía • Todo Sega • Mega Sega • HiTech • Playmanía • PlayStation Oficial • Hobbyconsolas.com • AutoBild

• Hobby Consolas • MicroHobby • Hobby Consolas • Todo Sega • Super Juegos • Super Juegos Xtreme • Revista Oficial Nintendo • Generación Z80 • RetroGamer

Juan Carlos Sanz Raúl Montón Bruno Sol

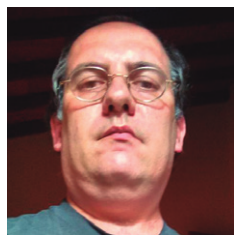
@Myrck @Blogdepunisher @YeOldeNemesis

Desde 1992 en medios especializados, ha traba jado en revistas como:

Desde 1994 en medios especializados y empre sas, ha trabajado en:

Desde 1992 en medios especializados, ha traba jado en:

• Hobby Consolas • SEGA • Hobby Consolas • Super OK Consolas • Super Juegos • Super Juegos • Super Juegos • Mega Sega • Mega Sega • Superjuegos.es • Demo’s • Super Juegos Xtreme • Mega Sega • Meristation • PlayStation Oficial • Computer Hoy Juegos • Game Report • GamesTM • Generación Z80 • PixFans • Generación Z80



HECHO CON PIXELS

NUESTROS COLABORADORES

VIDEO

DISPONIBLE **Presentación**

Ya tienes PIXELS en tus manos esde

el mismo ins os gusten y que intentare tante en el que pen

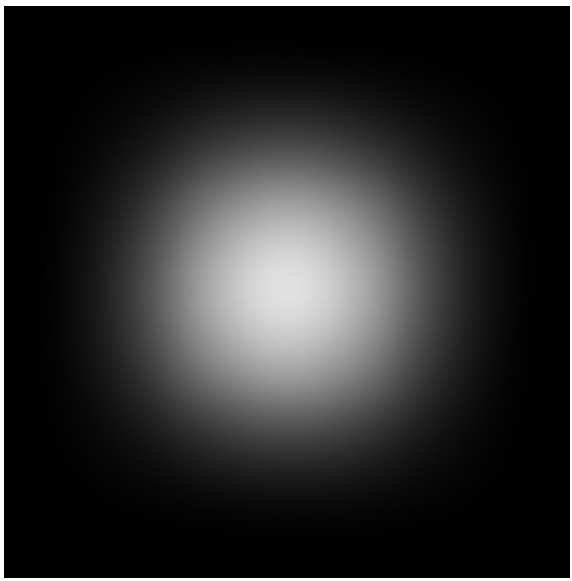
by D mos enfocar siempre desde samos crear una un punto de vista diferente. nueva revista retro, tenía Además, el proyecto está mos claro que no se tra arropado por directos dia taba solo de hacerla en rios en Twitch, YouTube y papel o digital y que debía X en los que hablamos de ofrecer algo más. Un extra todo: actualidad, retro o no de contenido que, en este vedades sobre PIXELS. Os José Luis Sanz caso, se trata de piezas au queremos dar las gracias Director de Pixels diovisuales que esperamos por vuestro apoyo. P

Los directos de PIXELS en Twitch, YouTube y X

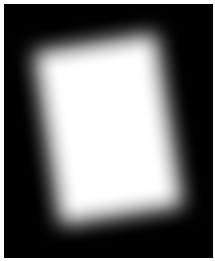
Con Sergio Martín todos los Con Gustavo Bernaldo los Con Bruno Sol todos los miér

lunes a partir de las 15:30h. martes a partir de las 15:30h. coles a partir de las 15:30h.

06



PIXELS



Además de la revista en papel, PIXELS ofrece a todos los que compren cualquiera de sus dos versiones (o ambas) vídeos exclusivos que podéis encontrar en nuestra web de hechoconpixels.com. Esto es lo que debes hacer para acceder en cada número.

1 2 Desde aquí podrás **Accesos compra. Inicia sesión.** Debes acceder con tu usuario de la página (con el

adquirir la revista en papel o digital. mismo email usado en la compra de la revista en **GamePress.es**).

P

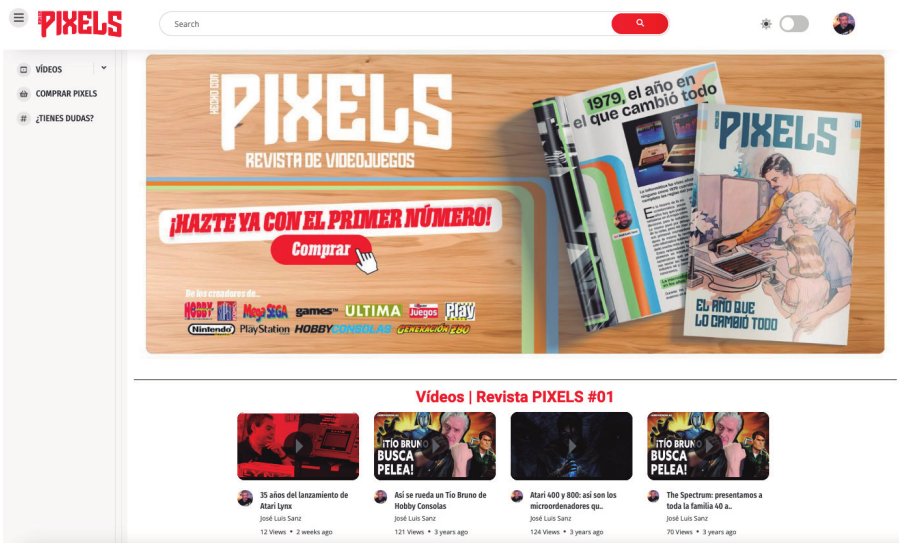
4 **F.A.Q. PIXELS**

Resuelve todas tus dudas **Carrusel Vídeos.** Aquí tendrás, tras la publicación de sobre la página web. cada nueva revista, los vídeos disponibles. 3

Los directos de Generación Z80

Con Marcos García todos los Con Marcos García y Bruno Con Raúl Montón y Javi De jueves a partir de las 15:30h. Sol los miércoles a las 19:30h. Lúcar los martes a las 18:30h.

07



Vídeos | Revista PIXELS #01

35 años del lanzamiento de Atari Lynx

José Luis Sanz

Así se rueda un Tío Bruno de Hobby Consolas

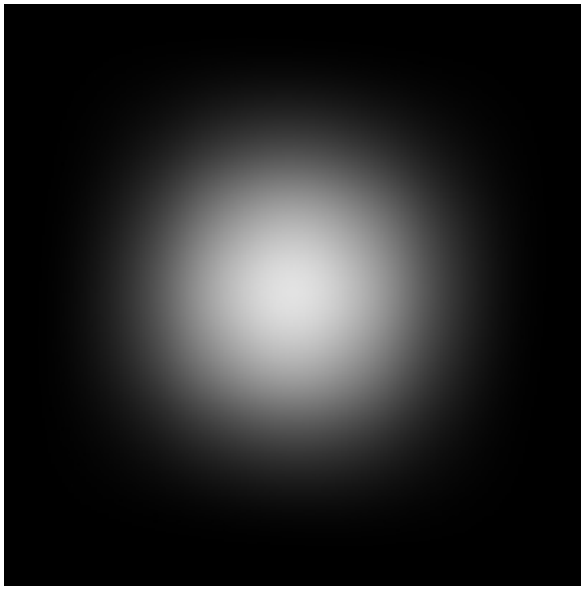
José Luis Sanz

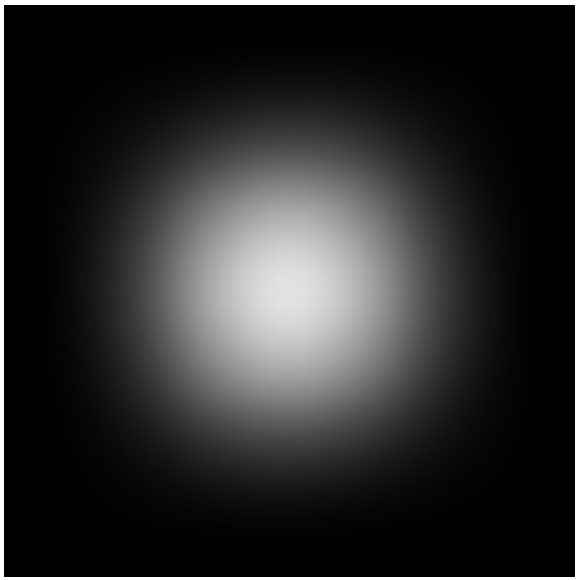
Atari 400 y 800: así son los microordenadores qu..

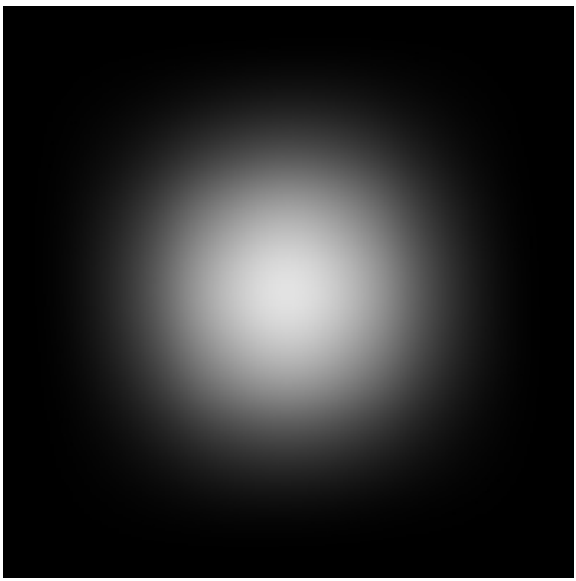
José Luis Sanz

The Spectrum: anâlisis en profundidad del herede..

José Luis Sanz





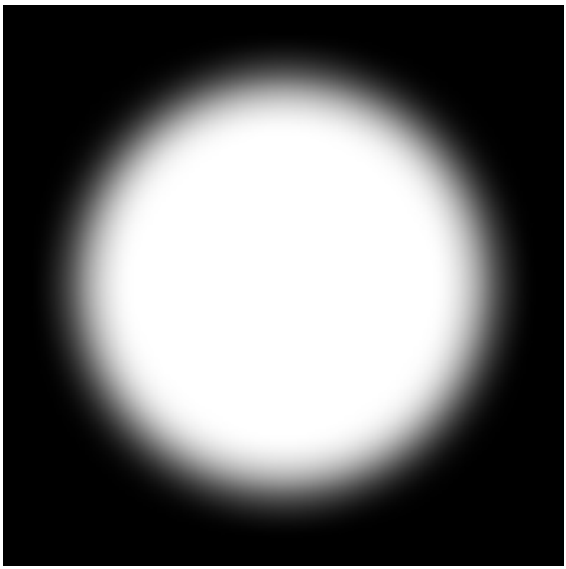


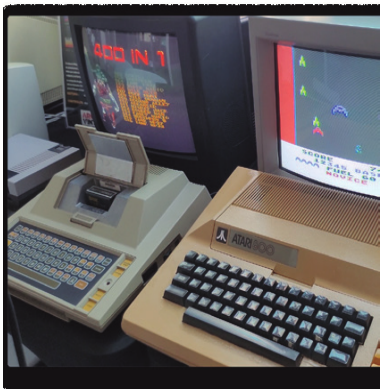
SUMARIO

VIDEO

DISPONIBLE **Repaso completo**

Laboratorio de informática (EE.UU.) de principios de los años 80 con Atari 800 y unidades de disco.





1979, el año en

el que cambió todo

La informática ha visto años decisivos, pero ninguno como 1979 cuando Atari cambió por

completo las reglas del juego. En la historia de la mi chips y circuitos integrados croinformática pocos fueron el punto de partida años hay que puedan de la creación de ordenado

por decisivos para la industria. y baratos dirigidos, no solo José Luis Sanz
Lo mismo pasó por debajo señalarse en el mapa como res cada vez
más pequeños a empresas, sino también

de tu radar, pero sin Atari a los usuarios domésticos. y sus primeros
microorde Hasta ese momento los nadores lo mismo la revolu equipos
eran una especie ción informática hubiera tar de calculadoras
gigantes, dado mucho más en llegar. inaccesibles para el ciuda Estos
ordenadores fueron dano común, sobre todo, pioneros en introducir ca
por su precio que era total racterísticas que permitie mente
inalcanzable. ron sentar las bases de la A principios de la década
industria tal y como hoy la de los 70 IBM dominaba el conocemos.
mercado de lo que se dio en

llamar algo así como “com

La microinformática putación para empresas”, en los años
70 aunque comenzaron a di

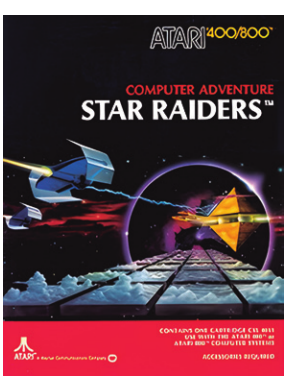
señarse unos primeros mo

Durante los años 70, los delos con las miras puestas avances en el
desarrollo de en un supuesto mercado >>

(OldCrap.org)

Los Atari 400 y 800 transformaron el concepto de ordenador personal a finales de los 70.

(inexistente) gracias a com novar iba a ser muy compli pañías como MITS con su cado. Eso sí, para ventaja Altair 8800 en 1975. Fue un de los de Nolan Bushnell cambio real de paradigma. su empresa ya tenía una Poco después, empresas profunda conexión con >> como Apple y Commodo



re también se unieron a la

fiesta con sus primeros mo

delos destinados (en teoría) Nuevos juegos

al mercado doméstico: los

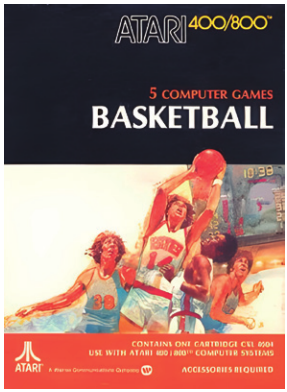
Apple II y Commodore PET. Con los Atari 400 y 800

Con ese panorama Atari queda atrás la simplicidad

pensó que sería buena gráfica y de conceptos de idea abrir otro melón en su las consolas de finales de modelo de negocio y añadir los 70 y se produce un salto microordenadores junto a significativo en las capacida

ocasión su enfoque iba a dores domésticos, gracias a gráficos de mayor resolu las consolas. Pero en esta des técnicas de los ordena

no era una apuesta sencilla nunca visto en modelos de aquella época. Con un precio no exenta de riesgo porque ajustado, permitieron usar tanto Apple, como Commo to al de su competencia. Y ción, más colores y un audio ser completamente distin



dore y MITS estaban ple juegos en disquete, casete, cartucho y por cable. namente asentadas en ese pequeño (todavía) segmen to del mercado, así que in

En España la revolución de 1979 llegó más tarde

España fue ajena al éxito de Atari

con sus modelos 400 y 800 ya que en aquellos primeros compases de la década de los 80 ocuparon su espacio microordenadores de mar cas como Sinclair (ZX 80, ZX 81 y ZX Spectrum) y posteriormente Amstrad, Commodore, etc. Llegar en 1981, el precio y su escaso catálogo de software (tenía que traerse de EE.UU.) impidieron a Atari tenernos dentro de la lista de mercados relevantes de Europa.

geniero que más tarde con capacidades gráficas también sería funda muy avanzadas. El chip

mental en la fabricación gráfico “CTIA” podía traba

de otro clásico como fue jar con 128 colores diferen

el Commodore Amiga. tes y soportaba múltiples Y si algo distinguió a modos, lo que le diferencia estos dos modelos de ba de otros modelos de la sus competidores fue época. Además, añadía el una combinación per chip POKEY, que permitía

Basketball (1979) fecta de factores técni generar efectos de sonido

cos e innovaciones en complejos, nunca vistos

el consumidor doméstico, el diseño, así como la in antes en sistemas destina

algo que no podía decir nin tegración de un hardware dos para el hogar. guno de sus adversarios. especializado para gráfi Por otra parte, Atari 800

cos y sonido, lo que acabó era un modelo más avanza

Llegan Atari 400 y 800

por convertirlas en máqui do y se destinó a un público

nas que servían tanto para más profesional. Este orde

El lanzamiento de los Atari tareas del hogar, como de nador compartía muchas 400 y Atari 800 en noviem pequeños negocios y, sobre características del Atari bre de 1979, hace ahora 45 todo, el entretenimiento. 400, como el procesador años, representó la apues

Por ejemplo, Atari 400 MOS 6502 y el chipset grá ta de la empresa por ganar fue diseñado principalmen fico, pero incluía una RAM una nueva batalla en un te como un ordenador de base de 16 KB (ampliable). mercado emergente como bajo coste para el mercado El modelo 800 también

era el de los microordena de consumo, especialmen estaba preparado, y aquí dores enfocados al hogar. te familias. Y a pesar de aparece uno de los elemen

> Ambos modelos fueron di sus evidentes limitaciones tos clave de su éxito, para

señados bajo la dirección en términos de expansión soportar periféricos exter del mítico Jay Miner, un in y memoria (4 KB), contaba nos capaces de hacer >>

Commodore PET ya estaba en el mercado cuando Atari lanzó los modelos 400 y 800.

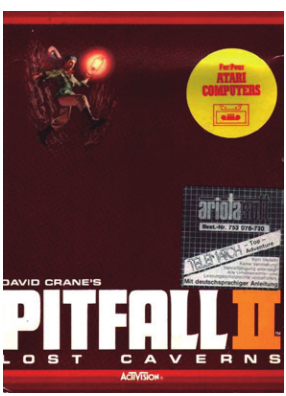
> lo compatible con formatos que podrían haber sido los tan variados como disque abanderados de esta revo tes, casetes y módems. lución, pero que para des Amén de la doble ranura gracia de sus fabricantes no para cartuchos que traía de

llegaron a serlo por cuestio serie bajo cubierta. nes que el paso del tiempo

No había otros mode vino a confirmar, como son

los iguales que disponían, limitaciones técnicas, el además, de un sistema precio o la lectura errónea operativo llamado Atari OS. que hicieron del mercado.

Uno de los principales



El Escenario Previo

predecesores en aquellos

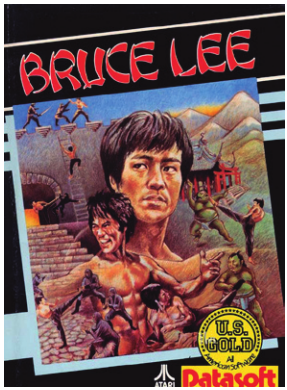
años fue el Apple II, lanza

Antes del lanzamiento de do en 1977 y que, aunque los modelos 400 y 800 de fue un éxito comercial y Atari en 1979, el mercado tuvo un gran impacto en el ya contaba con otros rivales sector educativo, su precio

limitó su adopción masiva.

Y aunque era técnicamen

te muy avanzado, no con



taba con la misma capaci

dad para generar gráficos y

sonidos como lo hacían los

Atari 400 y 800.

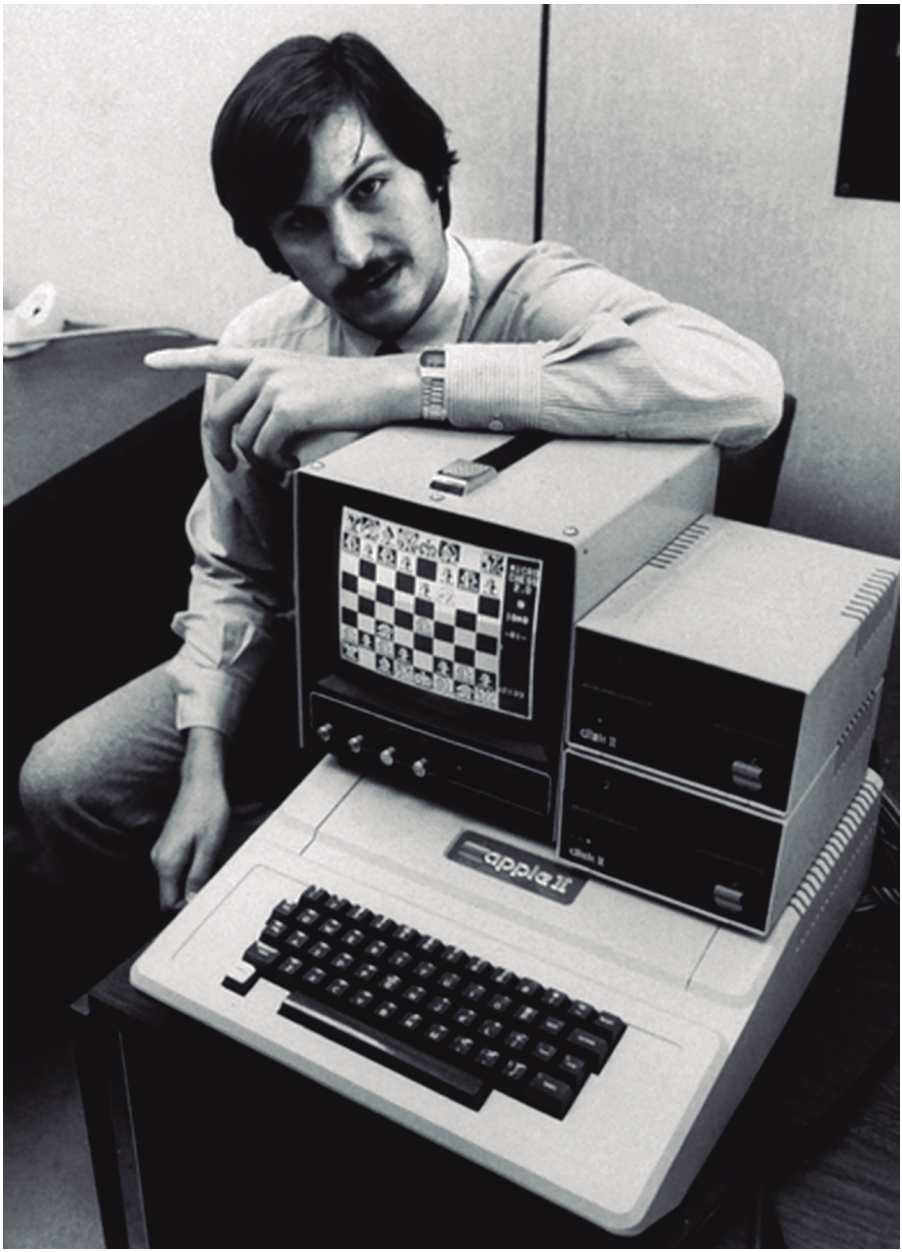
Otro de los microordena

dores que ya estaban en el

mercado fue el Commodo

Pitfall II (1984) re PET, de 1977, uno de >>

los primeros “todo en uno”



con pantalla integrada, te
clado y unidad de almace
namiento. Si bien tuvo éxito
en entornos empresariales
y educativos, su interfaz de

usuario no estaba tan enfo
cada al mercado de consu
mo y, de nuevo, sus capaci
dades gráficas y de sonido
fueron inferiores a las de los
modelos de Atari.

Por último, tenemos al
más veterano en aquellos
tiempos, el Altair 8800, de
1975, considerado uno de
los primeros ordenadores
personales. El problema fue
que su impacto fue limitado
a un grupo muy específico
de frikis de la informática
por lo que no llegó a los ca
nales de gran consumo.

A pesar de su importancia
histórica, no era un produc
to diseñado para el públi
co general, lo que limitó su
adopción masivamente.

Aun así, ¿por qué todos
esos modelos anteriores no

tuvieron el mismo impacto Steve Jobs posa con un Apple II lanzado en junio de 1977.

que los Atari 400 y 800?

Tres razones para acierto de mirar claramen cipalmente a fans de la in una revolución total te hacia el grueso de los formática y a entornos edu

usuarios que ya tenía reclu cativos o empresariales.

La primera razón es casi tados con sus consolas, un Aunque esto fue clave para una obviedad: Atari tuvo el perfil menos técnico que no un primer desarrollo ini

quería un microordenador cial de la microinformática, para trabajar, ni estudiar, limitó su alcance al no estar ni llevar las cuentas de la pensados para el consumi casa. Quería jugar. dor doméstico. A diferencia

Muchos de los competido de estos modelos, los Atari

res de Atari (el Altair 8800 y 400 y 800 fueron diseñados

el Commodore PET, sobre específicamente para ser todo) estaban dirigidos prin fáciles de utilizar y con un

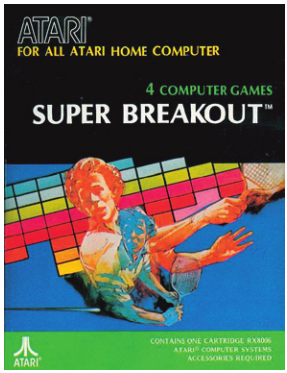
claro enfoque en los juegos,

aprovechado la experiencia

de Atari con sus consolas.

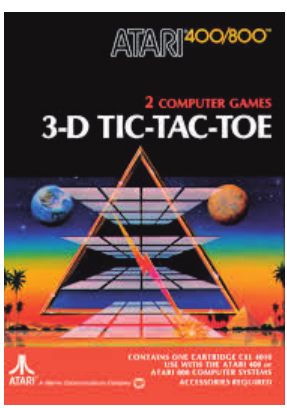
El segundo punto casi es

una extensión del ante >>



Los Atari 400 y 800 llegaron a España y otros países europeos a prin cipioas de los 80. De ahí la frase en alemán de “finalmente llegaron”. Ese retraso fue clave para que en España triunfaran otras alternativas.

rior: ninguno de los com frente a rivales como Apple petidores de Atari contaba II: $1.250 en el caso de este con las capacidades técni último y $549 y $999 en el cas de sus ordenadores y de los modelos 400 y 800, no eran tan versátiles. Los respectivamente. modelos 400 y 800 carga



ban juegos desde formatos Atari, el gran como cartuchos, discos, ca factor diferencial setes e incluso módem.

Y obviamente, el tercer Y por último hay una razón

REPORTAJE

punto tiene que ver con el extra que fue la que decan precio, una batalla que ga tó la balanza en favor de los naron los modelos de Atari de Nolan Bushnel: la >>

ENDLICH ANGEKOMMEN

ATARI PERSONAL COMPUTER SYSTEM

ATARI 400 (16 K) und ATARI 800 (bis 48 K) sind das Herz des kompletten Personal Computer Systems. Color-PAL-Signal für jeden Fernseher. 6502 Mikroprozessor. Grafik, Sound und über 160 Farben. Programmiersprachen BASIC, PASCAL, PILOT und ASSEMBLER-EDITOR. ROM-Programm-Module. Disk-Drives, Drucker, Programm-Recorder, Interface, Light Pen, Joysticks usw. als geprüftes ATARI-Zubehör. Umfangreiche ATARI-Software-Bibliothek. Lieferung nur über den qualifizierten Fachhandel.

ATARI®

A Warner Communications Company

Fordern Sie jetzt ausführliche Informationen an!

Name: _____

Beruf: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

geplanter Einsatzbereich:

☐ Beruf ☐ Hobby ☐ Ausbildung ☐ Unterhaltung

Atari Elektronik Vertriebsgesellschaft mbH
Bebelallee 10 2000 Hamburg 60

Computers for people

Machen Sie Ihr Hobby zum Beruf.
Atari sucht „Computer-Freaks" als Mitarbeiter.
Für viele Bereiche.
Schreiben Sie an
Herrn Ollmann.

Atari 800 fue el más profesional y potente de los dos modelos y costaba de salida $999.

atracción que la marca pro EE.UU., sino también en productos enfocados a un dujo en desarrolladores de Europa con ejemplos tan usuario que habían pasado terceros, que vieron en el conocidos como los de por alto y que estaba de líder de las consolas de vi Sinclair con sus Z80 y Z81 seoso de vivir experiencias deojuegos a un socio fiable o ZX Spectrum. No solo nuevas y divertidas. que podría ofrecerles un fueron los Atari 400 y 800 Producto del cambio, el

buen negocio. Solo así éxito de los Atari 400

se entiende que trabaja y 800 impulsó a otros

ran tan rápido y sin pen fabricantes a mejorar

sárselo dos veces com sus ordenadores. Ejem

pañías como Activision, plos como los de Apple

Brøderbund Software o y Commodore, que ya

Lucasfilm Games. estaban presentes en

Todos esos factores las tiendas con otros

ayudaron a Atari a lide modelos, tuvieron que

rar la revolución de la rediseñar sus estrate **Galaxian (1982)**

microinformática que gias y productos ante

llegaría a todos los rinco los que ampliaron ese mer la nueva competencia, es nes del planeta en los si cado, sino que introdujeron pecialmente en términos de guientes años, no solo en varias innovaciones que in capacidad gráfica, facilidad

fluyeron en la dirección que de manejo y versatilidad.

tomaría la industria en los Se aceleró el ritmo de inno siguientes años. vación tecnológica y popu

larizó el concepto de orde

Nada fue igual nador personal. a partir del año 1979 1979 marcó el punto de

inflexión de cómo la socie

Gracias a lo ocurrido en dad iba a interactuar con la 1979, la competencia com tecnología en los siguientes

prendió el cambio profundo años. Aunque en España

que iba a llegar y les inspiró tardáramos un pelín más en

para crear más y mejores darnos por aludidos. P

15

Scott Addams, Adventure International

“1979 fue un año muy animado”

Su nombre está vinculado al de las aventuras conversacionales, de las que fue su principal

impulsor a finales de la década de los 70.

por En un número donde de sus 72 años (debería mandan los recuer estar ya retirado pero sigue dos y el pasado, al pie del cañón), todavía nada mejor para ilustrar ese tiene fuerzas para afrontar periodo tan excitante de fi proyectos que mantengan nales de los 70 que recurrir José Luis Sanz el género de las aventuras a uno de los nombres más vivo. Es por eso que, para reconocidos de la industria, conocer mejor las circuns un perfil que gracias a su tancias que rodearon a trabajo en Adventure In aquel año 1979, el que lo ternational ayudó a que un cambió

todo, hemos queri género tan aparentemente do hablar con él sobre cómo áspero fuera de los prefe vivió aquellos tiempos. ridos de los jugadores en aquellos tiempos. Puede que le hayan pre Scott Addams es de los guntado muchas veces perfiles más reconocidos sobre este tema pero, ¿en de la industria y, a pesar qué momento concreto P >> **Entrevista realizada con la ayuda de José Luis Molina, "Mølitrønix".**

Scott Addams junto a su mujer, Alexis Addams, y el equipo de Clopas, su actual estudio de desarrollo (www.clopas.net).

surge esta devoción por las venture en el “mainframe” es la mejor es

Escape the P

aventuras conversaciona del trabajo y eso me dio la Gloomer (ambientada en el

les? ¿Un juego concreto, idea de crear Adventure universo de Redwall). Tam

una descripción, un perso land. Decidí no programar bién estoy muy orgulloso de naje, un rompecabezas? un juego, sino crear un un reciente juego online que

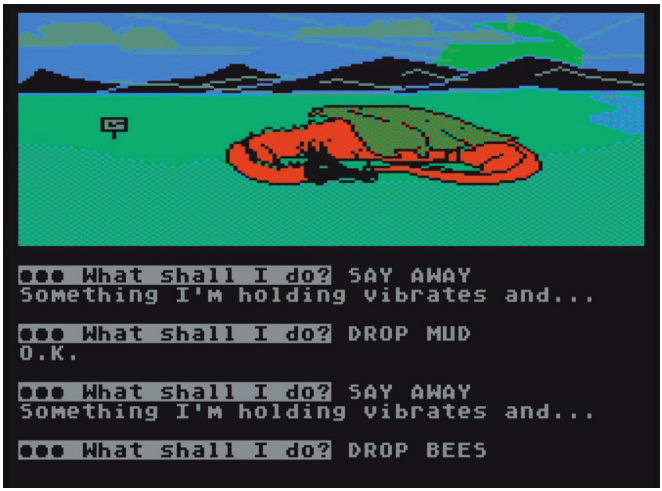
nuevo lenguaje para el que hice para un cliente. Es un

Tuve mi primer ordenador creé un compilador y un in tipo “battle royale” para 60

de sobremesa en 1977. An térprete que ejecutara el có jugadores ambientado en tes de eso todos mis orde digo intermedio generado. el espacio. Y también de la

frames” en el trabajo, o AdventurelandXL, que **Adventureland (Atari 8bits)** bien ordenadores ca nadores eran, o bien “main Algo así como

funciona C#. última aventura que escribí,



es un saludo a mi primer

seros y en kit que yo juego. Contiene el origi

mismo construía. Una nal completo con una

[redacted]

cosa que tenía la nueva serie de giros y luego

máquina ya montada una sección XL comple

era Microsoft BASIC. tamente nueva (XL son

Quería probar ese len las siglas de 40 y Extra

guaje porque contaba Large, ya que se cele

con una característica braba el 40 aniversario

que ningún otro lengua de Adventureland).

je de su época tenía: las ¿Cuál es tu obra favorita, la P cadenas. La capacidad de que crees que es la mejor de Algunos libros señalan que

almacenar y trabajar con todas? ¿Y

por qué razón? 1979 fue uno de los años P texto. Buscaba algún tipo más importantes para la in

de juego que pudiera hacer (Risas) Eso siempre es dustria informática debido al para poder usar “strings”. difícil. Recientemente he impacto del lanzamiento de

Tuve la oportunidad de completado dos nuevas los Atari 400 y 800. Casual

jugar a Colossal Cave Ad aventuras. La que creo que mente ese es el año de > >

Colossal Cave Adventure fue una de las principales fuentes de inspiración de Scott

Addams para querer dedicarse a programar aventuras conversacionales desde 1978.

mayor producción de aven todo lo que ocurrió después P P

turas gráficas de toda su ca en la industria informática rrera. ¿Es pura coincidencia tanto en EE.UU. como en o resultado de esta transfor Europa con empresas como mación de la industria y el Sinclair o Amstrad?

mercado en aquel tiempo? **“Tan rápido**

Antes de eso si querías un

Sin duda fue un año muy ordenador con gráficos en **escribía una**

animado. Se lanzaron las color podías conseguir un

máquinas y hubo una gran Apple II pero eran muy ca **aventura**

demanda de software. Pa ros. El 400 especialmente

recía que tan rápido como rompió las barreras de pre **[...] la gente**

escribía una aventura, una cio. No estaba de más que

semana después la gente también tuviera una capaci **pedía otra”**

me pedía otra. Además, em dad de sonido decente y que pezamos a diversificarnos estuviera pensado para ser hacia juegos más arcade. ampliado. Sin embargo, las

unidades de disco que sa

En tu opinión, ¿qué aporta lieron más tarde fueron una P

ron los Atari 400 y 800 al decepción, ya que tenían mercado para dinamizarlo que pasar básicamente por tanto? ¿Realmente crees un bus de audio para evitar que su impacto determinó interferencias de la FCC. >>

18

Adventureland (C64) Adventureland (C64) ordenadores gracias a

esas aventuras. Tam **“Tampoco** bién hay muchas em

presas de videojuegos **se trata** cuyos fundadores me

han escrito diciéndome **siempre** que fueron mis juegos

los que les impulsa **de (ganar)** ron a crear su propia

empresa. Me siento **dinero”**

Eso era algo que el TRS80 y bendecido al ver cómo Apple hacían mejor. Sus bu Dios ha utilizado mis esfuer ses de expansión estaban zos para inspirar a otros. mejor diseñados.

Estamos viviendo una épo

Has trabajado duro para ca turbulenta con cance

recuperar algunos de tus laciones de juegos y des P trabajos y adaptarlos a los

pidos masivos. ¿Cómo se P

sistemas actuales. ¿Crees vive este momento desde la arrepiento de haberlo hecho.

que todavía hay un nicho perspectiva de un pequeño Tampoco se trata siempre

de mercado para productos estudio como Clopas? ¿Es de (ganar) dinero, he visto con mecánicas de hace 45 posible vivir de la creación trabajar con nosotros a una

años o es necesaria siem de videojuegos al margen increíble cantidad de perso pre una actualización? de las grandes compañías? nas con talento y sólo puedo

imaginar cómo será su futu

Creo que la gente disfruta Hasta ahora a Clopas no le ro. Sé que me sigue gustan con la nostalgia de los jue ha ido bien financieramen do jugar y crear juegos. Pero gos antiguos, pero el merca te. Creo que Dios me hizo sólo Dios sabe hacia dónde do de las aventuras de texto fundar la empresa y no me se dirige la industria. P parece muy reducido hoy en

día. A las aventuras “point

and click” les va mejor, pero

incluso a ellas les cuesta

ser rentables.

¿Cuál crees que fue el im

pacto de tus juegos en la P

evolución de los videojue

gos y cómo percibes su le

gado dentro de la industria

actual?

Creo que de todo el correo

que he recibido a lo largo

de las décadas, el mayor

impacto es que abrió los

ojos de muchos jóvenes

a lo que se podía hacer

con los ordenadores. Mu Scott Addams es ahora el máximo responsable de Clopas y desde

cha gente me ha dicho sus instalaciones busca revivir el género de las aventuras. que empezó a trabajar con

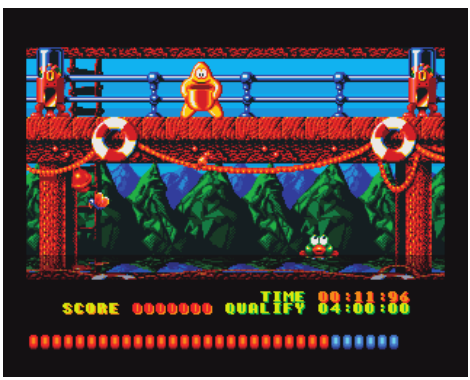
Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

por el olimpismo” Viajo al pasado para analizar si The Aquatic Games fue tratado como merecía, en su ver-“Me dejé llevar

sión para Mega Drive lanzada en 1992.

por Sucedió en el Nº 14 puntuarlo con un 94 en grá de Hobby Consolas ficos y un 93 en jugabilidad. (noviembre de 1992). Aunque me parece aún más Puede que me dejara llevar sangrante el 89 en el aparta por los últimos estertores de do sonoro (volví a escuchar la fiebre olímpica (en aquel la versión verbenera de la Bruno Sol mismo número le casqué, novena sinfonía de Beetho sin despeinarme, un 94 al ven en la presentación). Track & Field de Game Visto con la perspectiva Boy), pero el 92 de nota de los años, le rebajaría 10 global que le puse a The puntos por categoría. Un 82 Aquatic Games para Mega de nota global puede que Drive lleva atormentándo siga pareciendo una exa me más de 30 años. Era geración, pero me sigue un juego muy bonito, diver atrayendo mucho más que tido si eras fan de los “ma el más vistoso, pero anodi chacabotones” y rezumaba no, Olympic Gold de Sega el encanto de la franquicia y U.S. Gold. Siempre será James Pond, pero es evi mejor correr con un bacalao dente que me vine

arriba al que con un atleta random. P



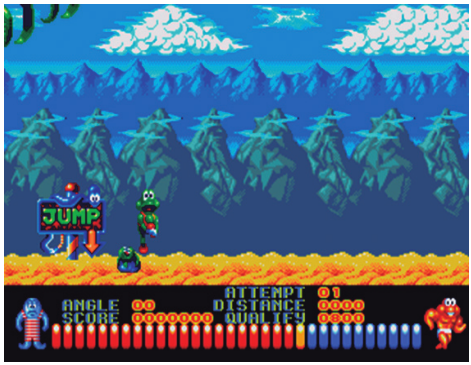
SUMARIO

THE AQUATIC GAMES

VIDEO

Cómo se graba un Tío Bruno DISPONIBLE

VIEJA NOTA 92 82 NUEVA NOTA NUEVA NOTA VIEJA NOTA



El análisis original se publicó en el número 14 de Hobby Consolas, en el mes de noviembre de 1992.

LO MAS
NUEVO
Infierno de pescadores
Nino el pingüino
Saltos acrobáticos
Las ocho pruebas más divertidas, locas, surrealistas y genuinas que podáis imaginar sobre el agua, las ha reunido EA en un cartucho por encima de todo apasionante.
Un tiburón en la sierra
Mis amigos: los originales
110 metros rana
86
87

LO MAS
NUEVO
Mariano contraataca
Pond es todo un experto en situaciones absurdas. Y un maestro en los deportes que no requieren ser deportista para participar, ni para vencer, ni para otra cosa que no sea divertirse a tope.
Tiro a la concha
LAS PUNTUACIONES
94
89
93
92
88

FromSoftware

ya era oscura

antes de Miyazaki

Saga King's Field.

En diciembre se cumple el treinta aniversario del nacimiento de la saga King's Field. Es hora de hacer justicia con el legado pre-Miyazaki.

por Marcos García

Todavía resuenan en mi cabeza los ecos de la mano de Miyazaki. Sus primeras aportaciones del eterno e inabarcable y la llegada del título Elden Ring. Un nuevo frag

ha surgido exclusivamente de Shadow of the Erdtree, el venerado DLC en la saga Armored Core

dacional del género, De mento jugable del “lore” ina mon’s Souls, cimentaron prensible de FromSoftware, unas bases prácticamente sólido, majestuoso, sin fisu inamovibles, generadoras ras. Un merecido epílogo de de halagos y odio a partes ida y vuelta que despide con iguales y que aún se man todos los honores al magno tienen en plena forma die RPG de mundo abierto de ciséis años después. Pero Hidetaka Miyazaki. creo que sería injusto cargar Injustamente, se podría in todo ese cúmulo de sensa terpretar que toda esa os ciones de la familia Souls/ curidad, indefensión y difi Bloodborne/Sekiro/Elden cultad desmedida, a veces Ring a una sola persona, a engañosa, de las obras re un solo equipo y a una sola cientes de FromSoftware etapa. Tanto es así que >>

los inicios de FromSoftware en la oscuridad y el y el legado de su fundador, desasosiego más ab Naotoshi Zin, actual asesor, solutos, descubramos al tienen mucho que decir. gunas de las creaciones más

FromSoftware fue fundada sombrías, algunas de ellas

en 1986 como compañía de casi olvidadas, de FromSof desarrollo de software para tware. Obras primigenias que empresas, pero hasta 1994 fundamentaron las bases del no publicó su primer juego. estudio japonés durante su Desde 1990 ya habían flirtea etapa inicial.

King’s Field II | En apenas unos meses la saga evolucionó de forma considerable. Afortunadamente, en esta ocasión, el segundo capítulo de PlayStation sí llegó a todos los territorios. Incluyendo Europa.

do con proyectos para PC en

3D en sus ratos libres y clá Crystal Dragon… digo sicos del género RPG como King's Field: con él Wizardry estaban muy pre nació la oscuridad sentes en sus referencias.

De estos desarrollos primige Al echar la vista atrás, suje nios inconclusos, hasta la lle tando en mi mano, con orgu gada de King's Field, poco llo, la caja del primer King's más se sabe, pero desde Field... sí, ese que nunca ese preciso instante, el es abandonó las fronteras del tudio ya comenzó a supurar paraíso nipón, acuden a mi muchas de esas premisas ju mente recuerdos de tormen gables e intransferibles que to, destierro sensorial y de han marcado, prácticamen samparo. Justo las mismas te, casi todo su catálogo de percibidas con el exclusi lanzamientos. Adentrémonos vo para PS3, Demon's >>

Souls, quince años des –que apenas duró pués. Es cierto que la pers seis meses– fue pectiva en primera persona Crystal Dragon (así complica un poco dicho pa aparecía en las re ralelismo, al igual que las vistas de 1994), pero pixeladas y torpes texturas un directivo de From de 32 bits o el sombreado Software, en el trans “gouraud” de King’s Field; curso de un viaje por pero esas percepciones **King’s Field IV**. Reino Unido, descu constantes de soledad, pe brió un club de golf ligro y muerte me resultaron llamado King’s Field y le minos generales y, además, tremendamente familiares. gustó la combinación de cargaba cada zona; pero

> El primer King‘s Field palabras, así que decidió esa forma de avanzar acon

(1994) apareció trece días que sería el título definitivo. gojado y sin saber qué nos

después del lanzamiento Cosas de directivos. acechaba tras la próxima es

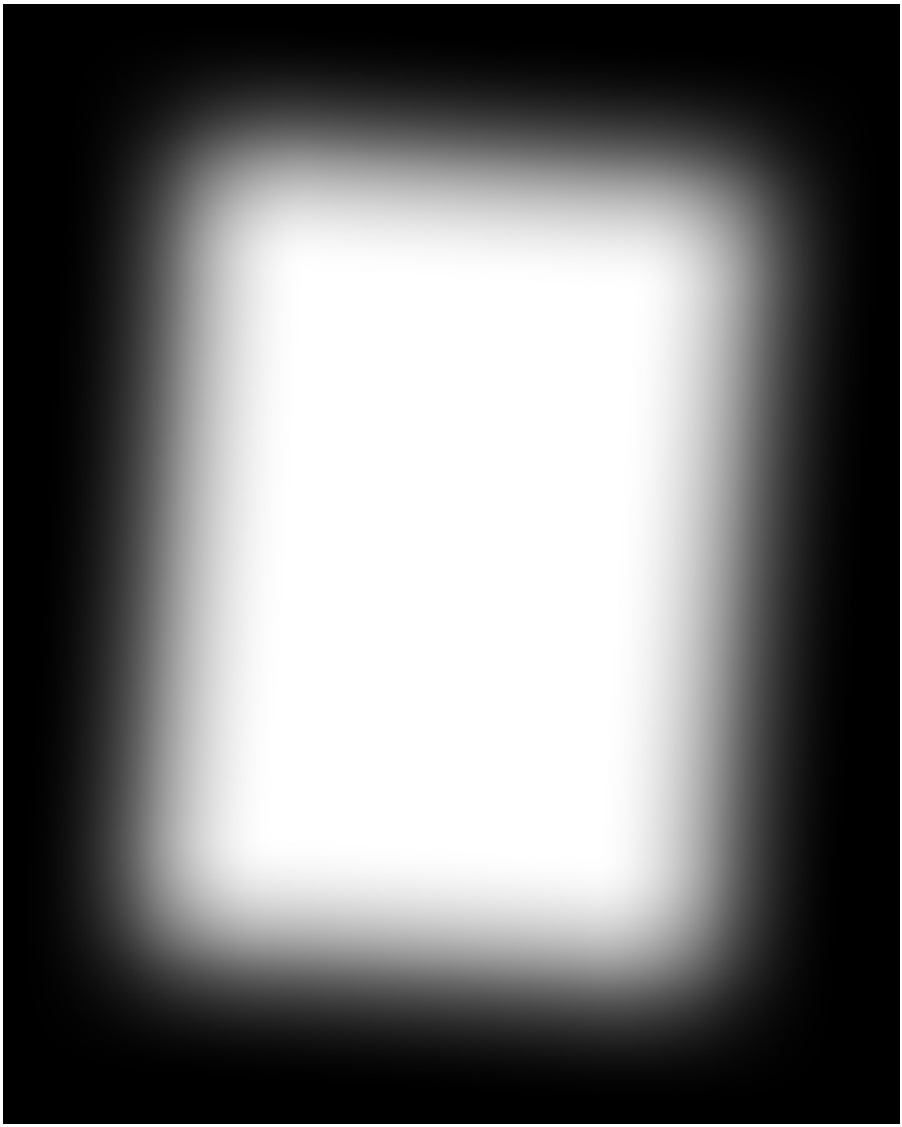
de PlayStation en Japón, en Volvamos al 3D Realtime quina le otorgaba una magia plena campaña navideña. RPG fundacional del estu oscura especial, a la que

Vendió muy bien, más del dio. King’s Field era tosco, habría que añadir algunos

doble de las previsiones del lento, gráficamente desa NPC y un catálogo de bes estudio. Una curiosidad res lentador y muy difícil; pero tias animales y vegetales. pecto al proceso de creación, su ambientación era mag Como comienzo no estuvo que el propio equipo

cuenta, nífica, al menos para 1994. nada mal, aunque lo excep es que se eligió como plata Te ponía en la piel de Jean cional estaba por llegar con forma de inicio PlayStation, Alfred Forester (el protago King's Field II (19951996), en vez de PC o Saturn, por nista), en primera persona, que fue transformado en ca sus capacidades poligona por supuesto, y te soltaba pítulo fundacional de la saga les. Aquí va otra anécdota, en una tumba subterránea en Occidente. La evolución más íntima e inquietante: de cinco plantas en el reino en apenas unos meses fue

el nombre del juego duran de Verdite. Pecaba de ser evidente: esta segunda en te su etapa de desarrollo lineal, tosco y básico en tér trega ofrecía una suerte > >



Una edición demasiado especial

Como merecido homenaje a la saga,

[redacted]

FromSoftware lanzó al mercado japonés King‘s Field Dark Side Box (19942007), un compendio de los primeros cuatro capítulos, la trilogía de PlayStation y el episodio de PS2. Además de los juegos, incluía un “Memorial Disc” en DVD, extractos de las cuatro bandas sonoras,

un bonito libro de arte, manual de instruc

ciones de los cuatro títulos y un mapa

del mundo de Verdite. Todo ello reunido

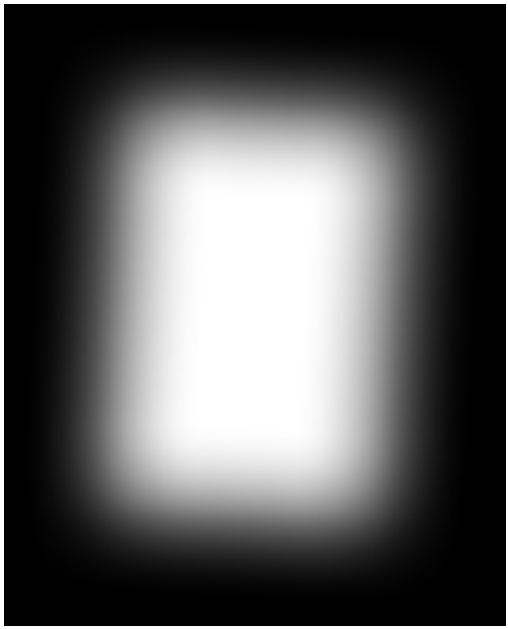
en una preciosa caja a modo de piedra

negra desgastada, muy en consonancia

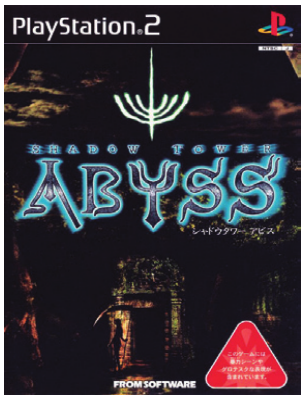
con el estilo del estudio.

El anuncio de Shadow Tower Abyss en la prensa japonesa es un autén tico espectáculo. Lástima que Sony CEA cancelara la aparición del “pre cursor” de Demon’s Souls en Estados Unidos.

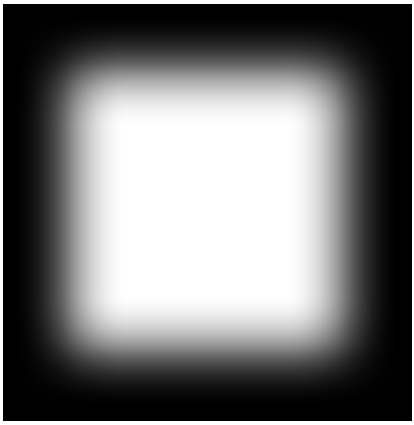
de mundo abierto y extenso recompensa, ¿os suena de interconectado y sin cargas, algo? En su momento des ¿os suena de algo? Y hacía cribí al segundo King’s Field gala de mejores texturas y como “fábula arcaica de con sombreado dentro de las li secuencias devastadoras,



mitaciones del momento y opresiva, transmisora de os del estudio. Algunos datos: curos secretos y sonidos in contaba con 25 tipos de quietantes". Por cierto, hasta enemigos, once "bosses" de finales de 1996 no pudimos tamaño razonable, más NPC disfrutarlo en Europa. y una veintena de zonas, Apenas un año después, como ya dije antes, satis apareció en Japón King's

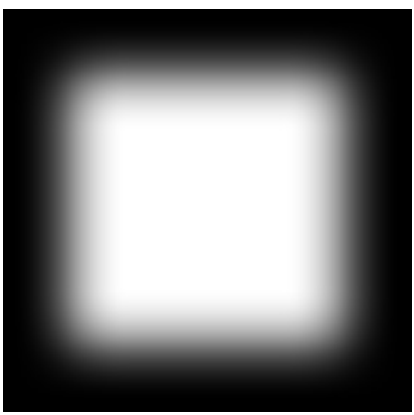


factoriamente interconecta Field III (1996) que fue re das. La nueva gesta vectorial bautizado como KFII en te mostraba mejor que nunca el rritorio USA por ASCII Enter fino equilibrio entre riesgo y tainment. La tercera entrega



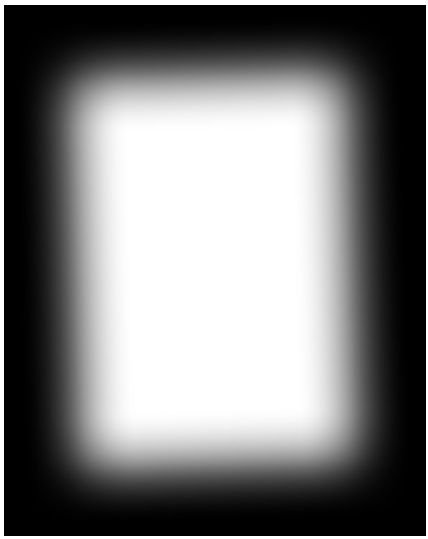
mejoró bastante a nivel grá

fico y sentó las bases del

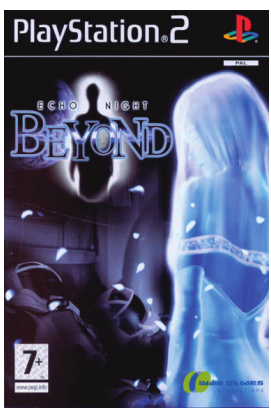


motor para futuras produccio

nes, pero transmitía menor



cohesión y consistencia en



la gestión de los escenarios.

No fue un mal King's Field,

pero fue eclipsado totalmente

por el segundo episodio que

Shadow Tower Abyss. estuvo mucho mejor. >>

La saga continúa en muy al estilo “Souls”. Por cuatro formatos más cierto, el doblaje PAL en cas

tellano de la intro es terrible,

Además de Sword of Moon tan malo que merece la pena **“From-**light: King’s Field Making escucharlo para echarse

Tool (2000), que ya aparece unas risas... ¡Sacrilegio! **Software** destacado en estas páginas, El siguiente formato que

FromSoftware expandió la acogió la saga fue el móvil; **creó un nuevo**

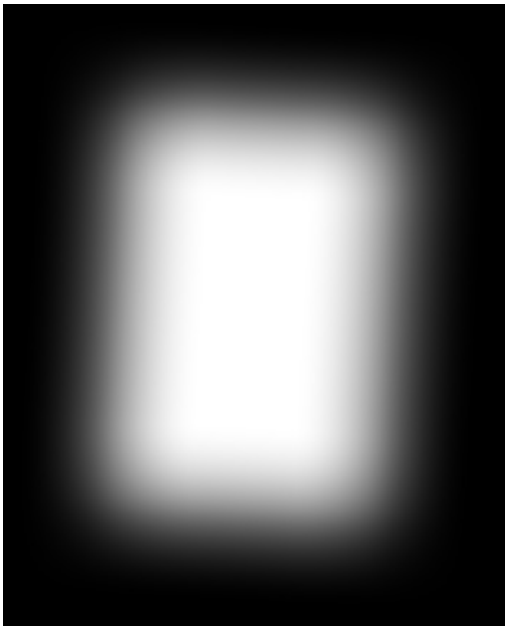
saga en la nueva PlaySta aparecieron tres entregas

tion con King's Field IV, en entre 2004 y 2005: King's **género:** Japón (2001) y territorios PAL Field, KF EX y KF Mobile

(2003) y King's Field: The II. Parece que la experien **tormento** Ancient City (2002) en USA. cia "portable" gustó en From

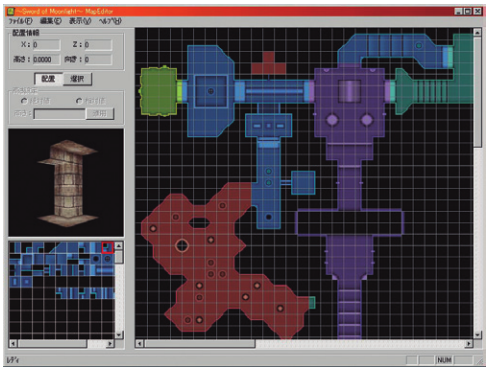
La nueva generación per Software y decidieron dar **en primera** mitió un salto gráfico impor un último soplo de vida a la

tante, algo que ya sucediera serie en la exitosa portátil de **persona"** con Eternal Ring (siempre Sony. En verano de 2006, dentro de las modestas ca con apenas un mes de dife pacidades e inquietudes tec rencia, el estudio de Shinjuku nológicas de FromSoftware). publicó King's Field Addi Aún así, el desarrollo heredó tional I y II para PSP, exclu la lentitud emblemática de sivos del mercado japonés. anteriores KF pero también Esta adaptación "Portable" mostró cierta evolución gra contaba con gráficos estáti cias a una intro aparente, cos de calidad, un HUB > >

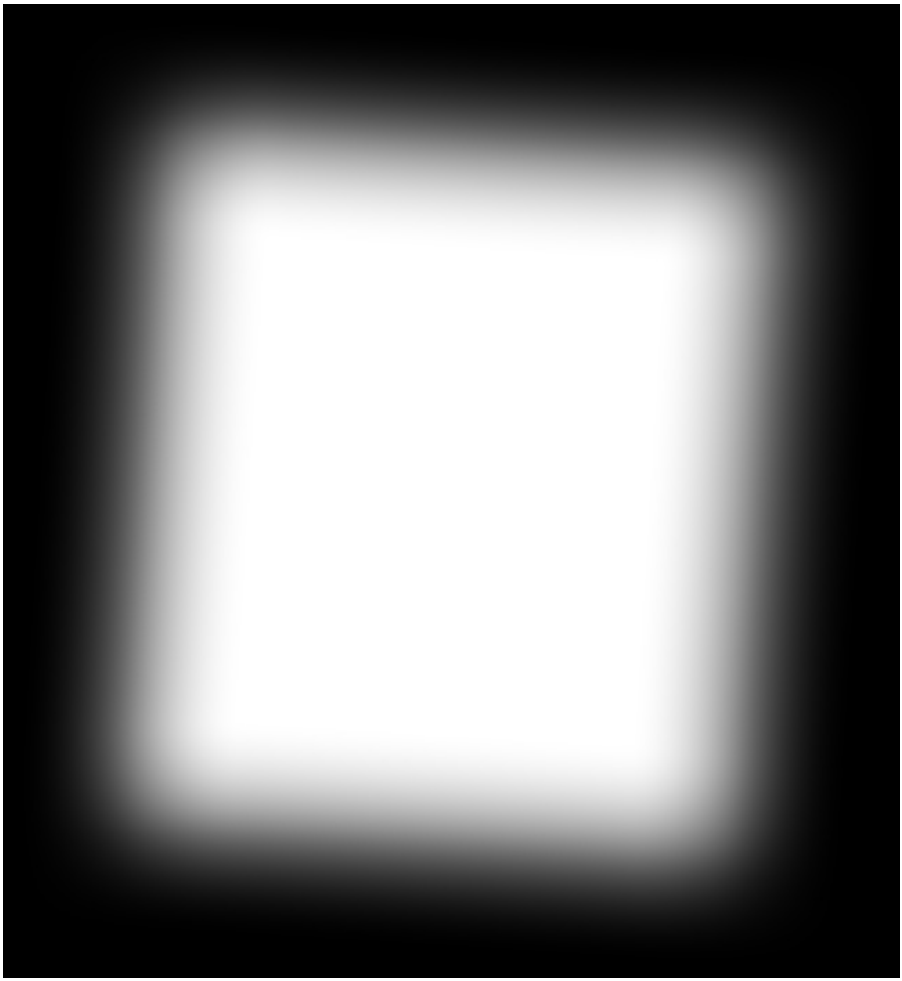


Crea tu propio King’s Field

Parece que FromSoftware añoraba sus ini cios en PC y, en el año 2000, sorprendió al público japonés con Sword of Moonlight: King’s Field Making Tool.
Una herramienta que permitía crear tu propio “3D Realtime RPG”, ejecutarlo y ju garlo sin necesidad de tener la aplicación instalada. Además, incluía un “remake” del primer King’s Field de PlayStation, optimizado para PC.



27



con varias localizacio cinco años después,

nes a visitar y una buena para PlayStation 2. Con

BSO, pero la esencia taba con una buena intro

de la saga se diluía por y un idilio con la oscuri

completo al mostrar un dad más acentuado aún

avance por las mazmo que en la primera entre

rras a pantallazo limpio, ga, de la que heredaba

al más puro estilo Dun su particular sistema

geon Master. No son una de gestionar “stats”. El **Shadow Tower.**

maravilla, pero merece la motor gráfico era sólido

pena tenerlos si aprecias orientado al género “dun y detallado (al nivel de

el legado material de From geon crawler”, con un motor FromSoftware), al igual que

Software. Además, recuerdo gráfico muy sólido que com su completo bestiario, pero

que los conseguí de importa partiría con su hermano de la brusquedad en los giros de

ción a muy buen precio en su lanzamiento, Echo Night. cámara resultaba molesta. momento (obviamente, hace Shadow Tower presentaba En cualquier caso es un claro

ya algunos años). un desarrollo más dinámico predecesor de los “souls” en

y vigoroso, además de un estilo gráfico, como genera

Shadow Tower y original sistema de progre dor de sensaciones y por la Echo Night, ¡más so; en vez de experiencia, se recolección de almas para

oscuridad por favor! basaba en mejorar “stats” eli desarrollar “stats” y equipo.

minando a cierto número/tipo Abyss fue publicado en

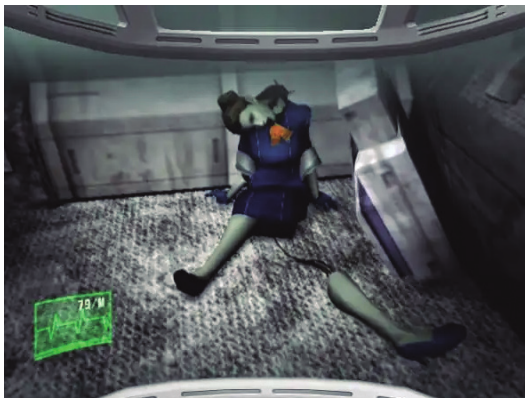
Las dos franquicias mencio de enemigos o utilizando de Japón únicamente, ya que nadas comenzaron su an terminados ítems. Curiosa Sony CEA canceló el lanza dadura en PlayStation, en mente, aparecen mensajes miento por parte de Agetec verano de 1998. Shadow en rojo ofreciendo consejos en EE.UU., por temor a una

Tower heredó el desarrollo de otros exploradores en las mala acogida. Curiosamen

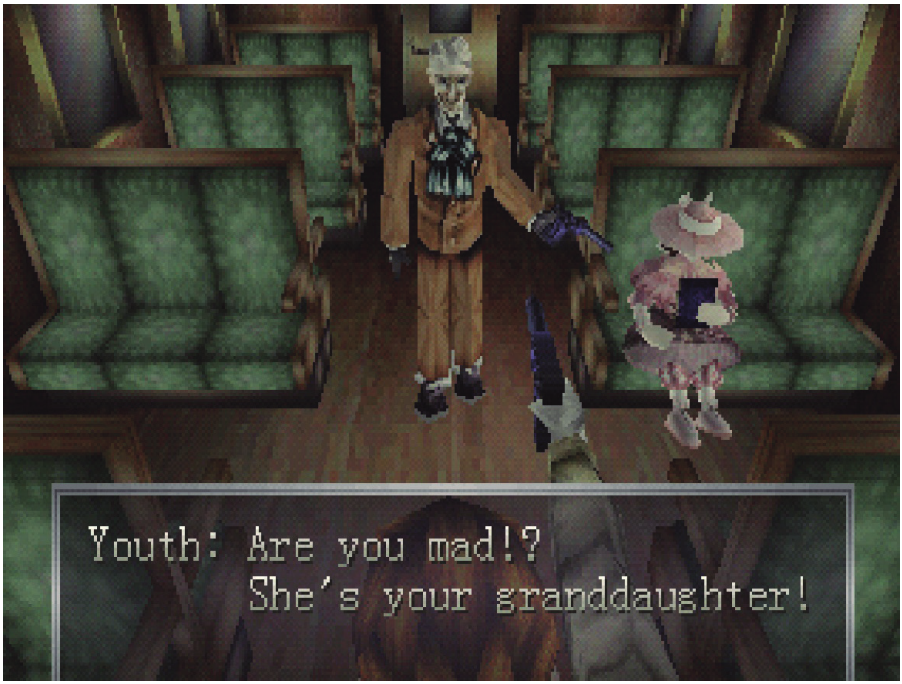
y planteamiento de la saga paredes… ¿Os suena? te, sucedió lo mismo con De

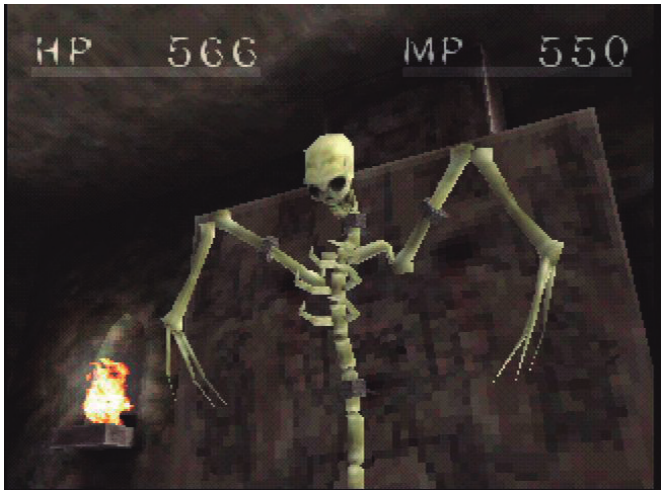
King’s Field, primera perso Shadow Tower Abyss, mon’s Souls seis años des

na, oscuro, opresivo y más la segunda parte, apareció pués y originó que fuera >>



Echo Night | Esta saga de culto se la debemos a Toshifumi Nabeshima y dicen las buenas lenguas que Hidetaka Miyazaki se inspiró en ella para su Déraciné de PS VR.


Youth: Are you mad!?
She's your granddaughter!


HP 566
MP 550

Shadow Tower.

一つの真実。
KING'S FIELD
ADDITIONAL I
2006年7月20日発売予定
ダンジョンRPG 標準価格3,800円(税込3,990円)
二つの物語で動き出す、
KING'S FIELD
ADDITIONAL II
2006年8月24日発売予定
ダンジョンRPG 標準価格3,800円(税込3,990円)
http://www.kingsfield.jp/
FROM SOFTWARE

Las dos entregas de PSP no transmiten en exceso los valores y sensaciones de los pri meros cuatro capítulos, pero como artículos de coleccionismo merecen mucho la pena.

publicado por Atlus en USA. del resto de producciones de vuelve a ser el protagonista

Para cerrar este reportaje FromSoftware. Eso sí, la os de la aventura, eso sí, como

de oscuridad y tormento en curidad y el sobrecogimiento habréis sospechado, en dife

primera persona, nada mejor permanecían intactos. Dicen rentes líneas temporales. que la serie Echo Night, más las leyendas de casa From, En el camino han queda centrada en la aventura y el que Hidetaka Miyazaki se do otros episodios oscuros, terror. El primer capítulo apa inspiró en él para crear el melancólicos o portadores reció en Japón (1998) y Esta genial Déraciné en PS VR. de ese gen tan personal dos Unidos (1999). Su temá Un año después apareció el e intransferible de From tica fantasmal, el viaje inicial segundo episodio en Japón, Software: el binomio Ever en tren, el misterio del barco EN Temuri no Shihaisha grace, Eternal Ring, los hundido, la banda sonora o el (The Lord of Nightmares), dos episodios de Rune/Lost detalle de los escenarios le más orientado al “survival Kingdoms, exclusivos de alejaban considerablemente horror” y que transcurre en GameCube, Otogi, también

una mansión gótica, fantas por partida doble, sólo para

mas incluidos por supues la primera Xbox, o el terrorí

to. La franquicia cerró con fico Kuon. Pero he querido Nebula Echonight (2004) centrarme en el origen lúdico

y Echo Night: Beyond en del estudio y, sobre todo, en occidente (20042005). Una demostrar que, tal y como desgarradora historia de fan reza el titular del reportaje,

tasmas y ciencia ficción en la FromSoftware ya era oscura,

que tendremos que explorar muy oscura, antes de la pri una base espacial abando mera aportación de Hide

nada… o casi. Al igual que taka Miyazaki allá por 2004 en todos los episodios de la como diseñador en Armored

trilogía, Richard Osmond Core: Last Raven. P

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

“¿Víctima del ‘Review Tronching’?”

Posiblemente Strider heredó involuntariamente las notas parciales de otro juego. Es hora de ajustar esas puntuaciones...

Hay algo que no encaja A su favor hay que decir que en las puntuaciones y gráficamente era sobresa el texto sobre el buen liente. Sin embargo, sus ani

Strider de Mega Drive. maciones eran algo bruscas, Otorgar una puntuación su el scroll no era especialmen perior a la jugabilidad frente te fluido y sufría de “slow al apartado gráfico resulta down” en momentos críticos

por Marcos García absolutamente ilógico en un (algo bastante común). Los

arcade que prioriza el es enemigos se partían por la

pectáculo sobre el control. A mitad a lo “cutre”, las explo título personal, siempre me siones tenían pocos frames ha parecido que el Strider y los “final bosses” duraban de coinop era un juego in segundos en pantalla…

acabado, poco pulido, des Detalles que bien podrían

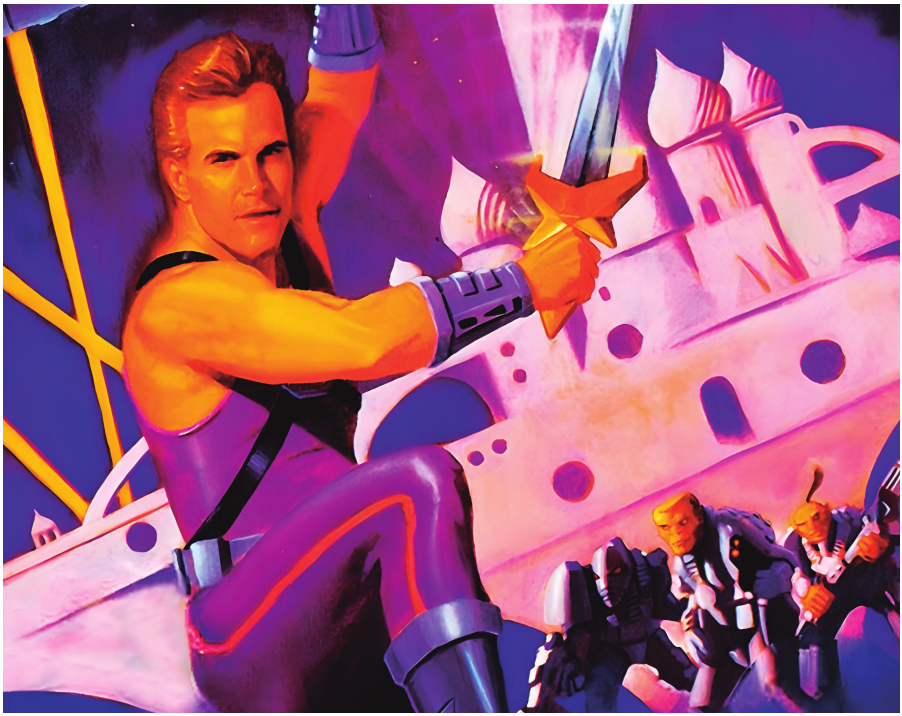
tartalado a la hora de repre haberse pulido para opti sentar su particular show y mizar la experiencia, sobre ecléctico en sus mecáni todo tratándose de Capcom.

SUMARIO

cas. En resumen, una “Sa ¿Y qué decir de la versión de

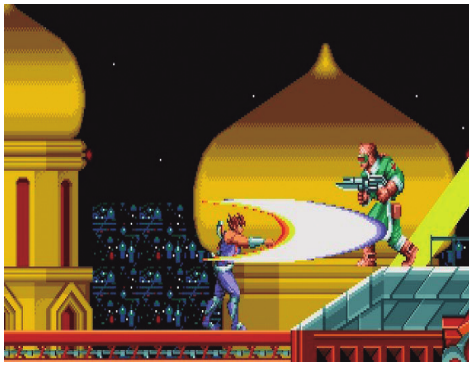
grada Familia” en formato Mega Drive? Pues que era videojuego, grandioso, im una auténtica maravilla. El

perfecto y heterodoxo. “downgrade” gráfico era >>



mostraba a los “bosses” en

todo su esplendor y respe



taba los cinco niveles del

arcade, más un final más NUEVA NOTA VIEJA NOTA NUEVA NOTA VIEJA NOTA elaborado. Eso sí, la jugabi lidad era idéntica al original, GRAFICOS - 73 88 - GRAFICOS y para mí eso es algo que SONIDO - 74 85 - SONIDO siempre va a penalizar a JUGABILIDAD - 85 75 - JUGABILIDAD Strider en todas y cada una Análisis en núm. 14 Hobby Consolas (noviembre de 1992). mínimo: mejoraba el scroll, 83 84

de sus versiones. P

STRIDER

MEGADRIVE

El hombre zancada

Hiryu, el último descendiente de la dinastía Strider, estaba a punto de emprender su primera y más difícil misión. ¡Vaya, hombre, os podrían haberme dado otra más fácilita!, pensó. En esa momento, arriba, en el cielo, a la altura de la tercera luna para ser exactos, Meyo, el Gran Maestro del Mal, sentado en su sillón favorito de cervezas humanas, rociándola sus comensales como holgazán en la corte de Zar Arsenio el Bingo.

Pocos años bastaron para que él y un puñado de sindicatos mal pagados dominaran todo el Este Europeo. Poco a poco se extendieron a lo largo y ancho del globo terráqueo y... ¡¡¡¡ esa estamos ahora, hundidos en la miseria y rogando a los cielos que alguien nos ayude.

Y aquí reaparece nuestro héroe Hiryu, quien, ayudado por ti, por su espada de plasma metódico-alpacalaz y por su agilidad de felino causásico, trepará, saltará y luchará hasta la muerte con tal de conseguir su único objetivo: derribar al mamarro Meyo en persona.

Gráficos de auténtico lujo cocinista y detallista, de un tamaño casi gigantesco, acaparan tus ojos y los mundanos de bellos escenarios (la Fortaleza Volante, el Bosque Helado, el Subterráneo, el Valle, la Plaza Roja de Moscú, los helados parajes de la Siberia o los exóticos mundos de la selva amazónica).

Por ésto, es decir, por su enorme calidad visual, por lo divertido de su desarrollo y por lo bien que ha sabido mantener las características que le hicieron popular en la máquina de los salones recreativos, podéis estar totalmente convencidos de que el Strider es todo un juegazo, gigante en todos los sentidos y que llega a rozar la perfección absoluta.

Para los fanáticos del arcade y los amigos de pegar saltos y disparar mucho, mucho, Strider se convierte en un título indispensable y que será capaz de transportarnos directamente al mundo de la diversión consolera sin límites.

Sin duda, un clásico.

Como ves, los gráficos de Strider son realmente gigantescos. Como cada el juego en general.

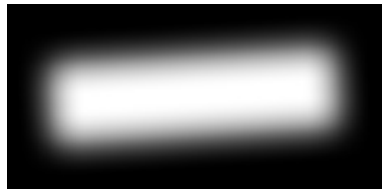
ASÍ SE HACE

Para ver mejor el movimiento, mueve dos dedos por la pantalla a gran velocidad. Ya lo si-guen, recuperarás vidas y vence-rás. Así se hacían los trucos clásicos.

GRÁFICOS	90
SONIDO	82
JUGABILIDAD	85
TOTAL	83

Aparece por Novedad

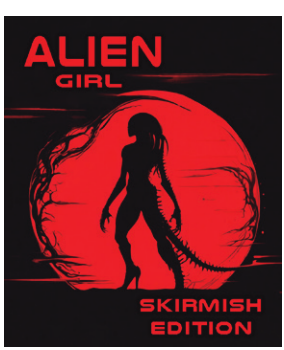
sorpresa un nuevo

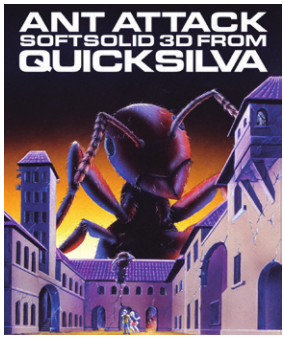


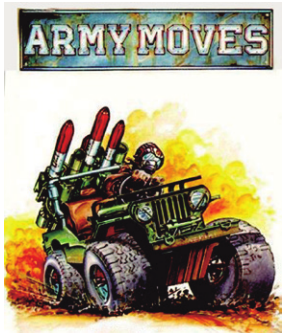
Spectrum

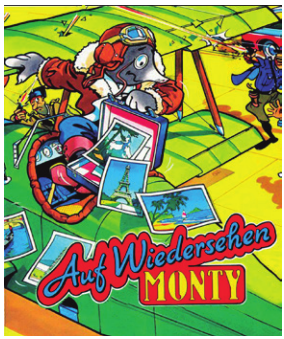
VIDEO

DISPONIBLE **Review completa**

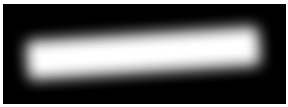



ANT ATTACK
SOFTSOLID 3D FROM
QUICKSILVA


ARMY MOVES


Auf Wiedersehen
MONTY

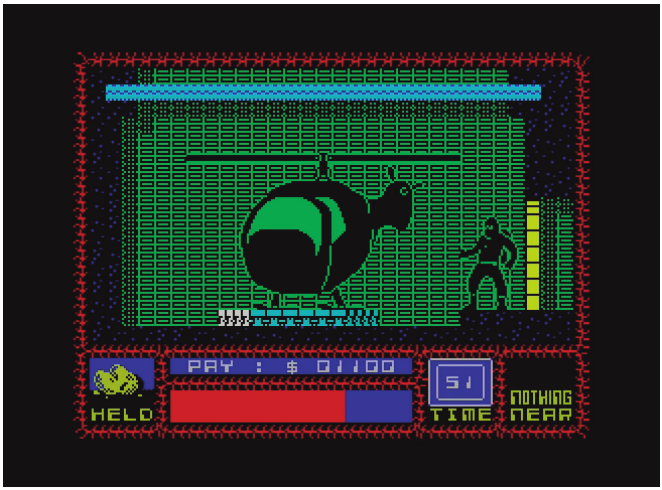
The Spectrum
ORDENADOR PERSONAL



The Spectrum
48
BASIC
The Spectrum
RETRO GAMES
ORDENADOR PERSONAL
COMPUTADOR PESSOAL
The Spectrum
INTRODUCTION

Vuelve el mítico Spectrum, “el gomas”. Un amigo que nos va a recordar lo bien que nos lo hizo pasar. Como hace 40 años.

por El ZX Spectrum origi aquellos años ochenta so nal, lanzado en 1982, ñaron con aprender a desa fue una revolución en rrollar juegos. Y disfrutarlos. su tiempo. No era el primer ordenador personal, para The Spectrum, un nada, pero era asequible lo DeLorean en 2024 que permitió que millones de hogares –sobre todo en Aquel ZX Spectrum tiene José Luis Sanz Europa– tuvieran su primer ahora un heredero práctica contacto con la informática. mente igual pero, a diferen Con su exitoso (en aque cia del modelo de 1982, con llos tiempos) procesador una misión diferente: ahora Zilog Z80 a 3,5 MHz y sus no tiene que conquistar el famosas 48KB de memoria, mercado ni convertirse en los desarrolladores vivieron un éxito que permita a Sir de ser ingeniosos y buscar Clive Sinclair imaginar >> los límites de un hard ware que pronto quedó superado por la com petencia. Aun así, esos ocho colores con dos intensidades de brillo, y su ya legendario “color clash”, son parte de la historia vital de millones de jugadores que en



Lista de control: ¿Tiene todos los elementos necesarios?

En la caja de **The Spectrum** vas The Spectrum.

a poder encontrar:

1. Tu **The Spectrum**.

2. Cable de corriente **USB-C**

para usar el ordenador.

3. Cable **HDMI** para conectarlo

a la tele.

4. **Manual de introducción** que

reproduce la misma portada y

aspecto gráfico del original de

ZX Spectrum en 1982.

Manual de introducción.

Cable del enchufe.

Cable para la tele.

Los enchufes y conectores del Spectrum

Puertos para mandos Puerto memoria USB Conector AC

Botón HOME Aquí puedes conectar los Aquí conecta el pendrive con los Enchufa aquí la corriente

Con este botón mandos USB para jugar con juegos que quieras cargar en de **The Spectrum**. LED

vuelves al menú **The Spectrum**. **The Spectrum.** indicador de encendido.

principal de

The Spectrum. Puerto HDMI Cable de corriente.

Enchufa a la televisión

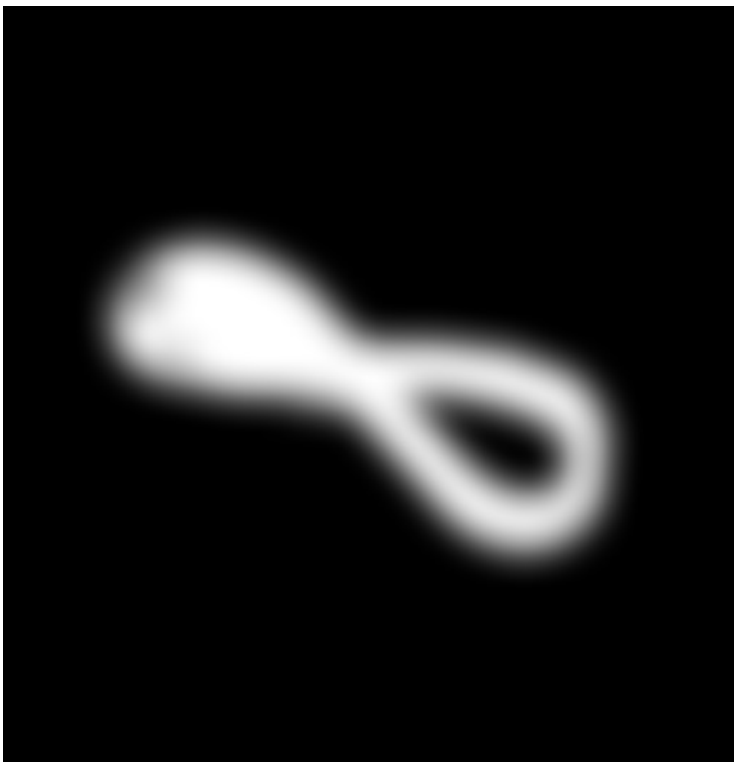
The Spectrum. Botón encendido

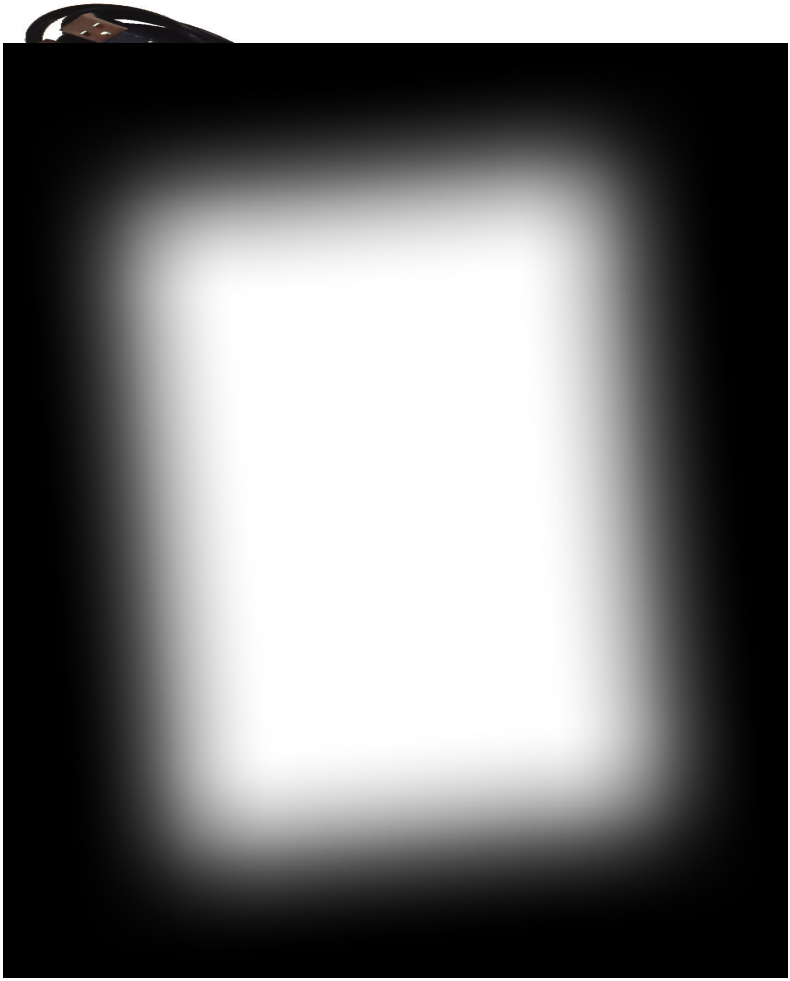
Enciende o apaga

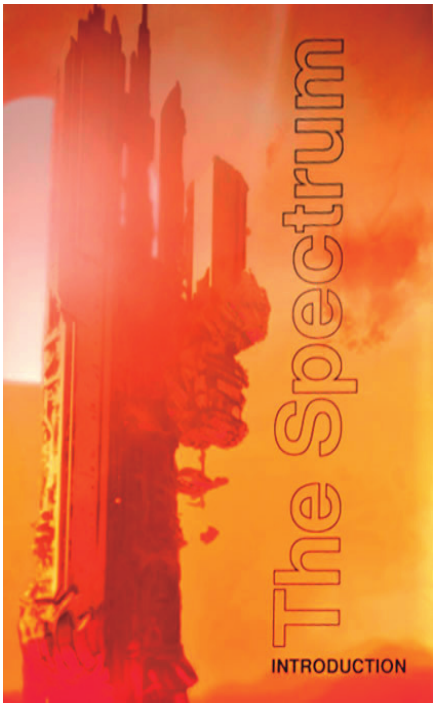
tu **The Spectrum**

desde aquí.

The Spectrum
EDIT
CAPS LOCK
TRUE VIDEO
INV. VIDEO
GRAPHICS
DELETE
DEF FN
FN
LINE
OPEN
CLOSE
MOVE
ERASE
POINT
CAT
FORMAT
PLOT
DRAW
REM
RUN
RAND
RETURN
IF
INPUT
POKE
PRINT
ASN
ACS
ATN
VERIFY
MERGE
NEW
SAVE
DIM
FOR
GOTO
GOSUB
LOAD
LIST
LET
ENTER
CIRCLE
SCREEN
ATTR
COPY
CLEAR
CONT
CLS
BORDER
NEXT
PAUSE
BEEP
INK
PAPER
FLASH
BRIGHT
OVER
INVERSE
CAPS SHIFT
SYMBOL SHIFT
BREAK
SPACE

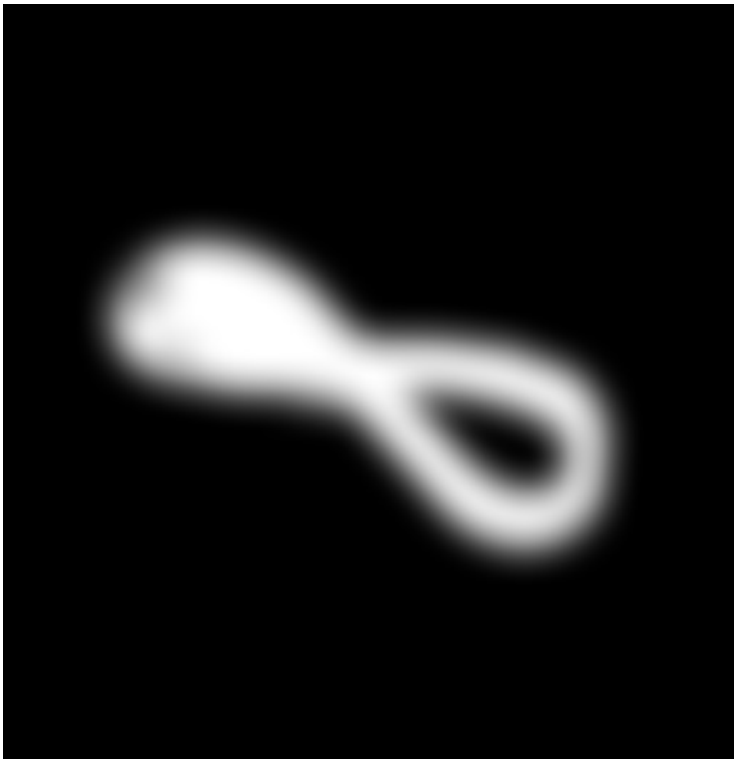





The Spectrum
INTRODUCTION

La edición española: un tributo al legendario Alfonso Azpiri

Una de las ediciones que Retro Games va a vender en nuestro país tiene como protagonista a Alfonso Azpiri, el mítico ilustrador y dibujante de los años 80 que convirtió en leyendas algunos de sus trabajos: Army Moves, Abu Simbel Profanation, Phantis y un largo etcétera de obras maestras que podréis disfrutar en este The Spectrum. Además, esta edición cuenta con dos títulos exclusivos: Wells & Fargo y Viaje al Centro de la Tierra. Un detalle por parte de la firma inglesa que solo se explica porque España es el mercado en el que espera vender más.



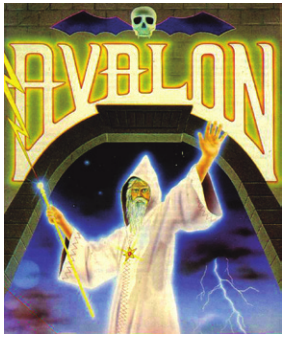
un futuro lleno de C5, sino ZX Spectrum en lo que es je) y un
funcionamiento idén revitalizar los corazones de hoy en día: un
DeLorean tico al del modelo de 1982: miles de “gamers” que quie
capaz de hacernos viajar al podrás jugar (con rebobina ren
reencontrarse con su pasado sin esfuerzo. do y posibilidad de guardar

viejo “yo” de la adolescen partidas) o entrar en el

cia y la juventud. BASIC y guardar en tu

Asomarse a la caja de memoria USB lo que

este nuevo The Spec programes. Sin cintas. trum –que ya hemos Eso sí, si echas de



podido tocar y probar– es menos algún juego re

una experiencia emocio cuerda que puedes

nante que le llena a uno cargar otros que hayas

el alma de recuerdos que descargado de internet y

se van desbloqueando te recomendamos, siem

con cada pulsación sobre pre que tu ajetreada vida

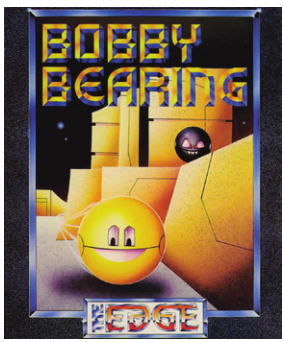
esas teclas míticas de goma Nostalgia en vena te lo permita, vivir la expe que transformaron al viejo riencia completa cargando

The Spectrum viene a ser cintas durante todo el tiempo una edición a tamaño real que duran los míticos pitidos. del viejo ZX Spectrum, con Desde el 22 de noviembre

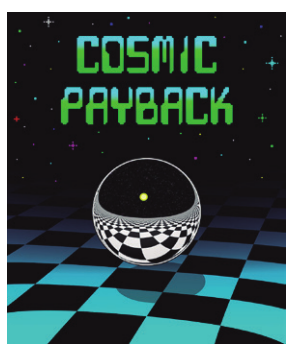
48 juegos preinstalados podéis comprarlo por 99,99€, (podéis ver las carátulas re y con una caja que emula el

partidas por todo el reporta viejo diseño del original. > >

EXOLON

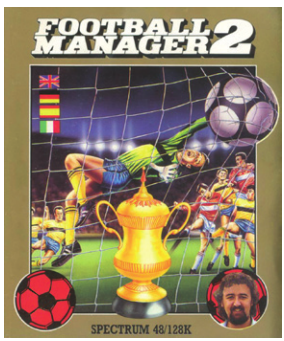

BOBBY
BEARING
THE EDGE

Fairlight
THE EDGE

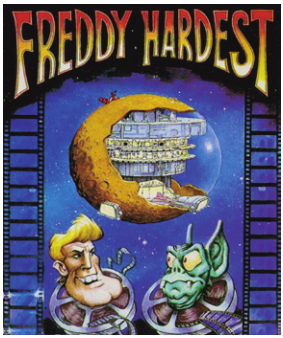

COSMIC
PAYBACK

FIRELORD
HEWSON

DEVIL TOO
ZX 2.0


FOOTBALL MANAGER 2
SPECTRUM 48/128K

EL
STOMPO



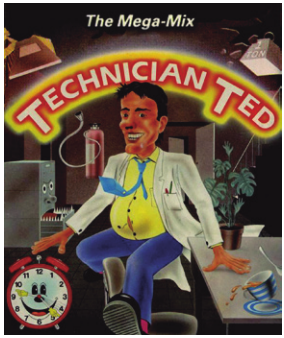
Army Moves

En este shooter de acción y desplazamiento lateral, debes enfrentarte a oleadas de vehículos enemigos que intentan localizar la base enemiga oculta.

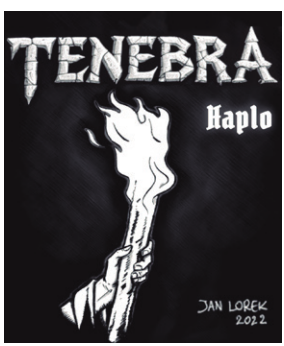
Dispara cohetes a los enemigos, usa dos modos de disparo para atacar a los unidades terrestres y aéreas, acorta distancias con el Jeep, cruza el puente y roba un helicóptero..., ¡y nada de quedarse sin combustible!

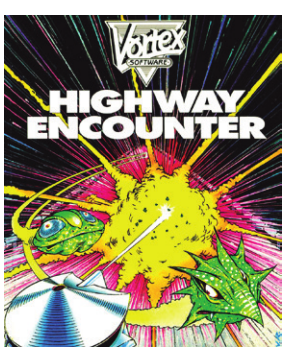
1P 48

Ayuda Partidas guardadas Menu Opciones Favo


The Mega-Mix
TECHNICIAN TED

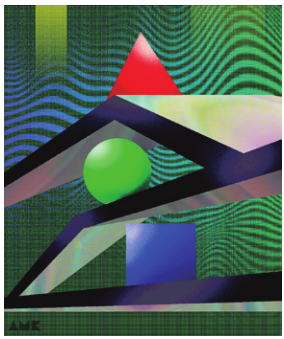
HORACE
GOES SKIING


TENEBRA
Haplo
JAN LOREK
2022


Vortex
SOFTWARE
HIGHWAY
ENCOUNTER

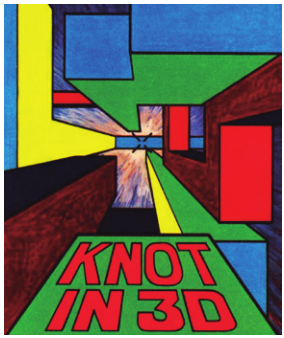
THE GREAT ESCAPE
ocean

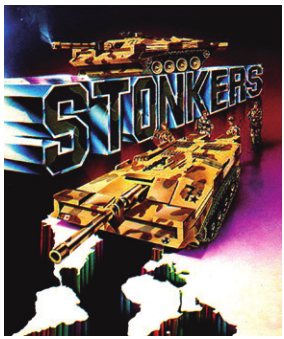
HEAD OVER HEELS
ocean



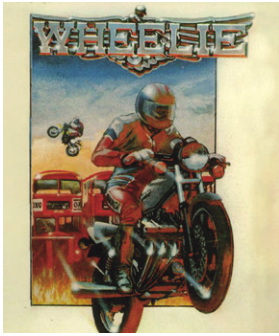
He's wicked. He's evil.
Can he ever be stopped!
AHH! WHAT A LUVERLY DAY... FOR A WALK TO THE SHOPS
And you'd better behave yourself
Course I will Mum!
...& HERE WE ARE
JUS MICRO
AND SO... A STAR IS BORN...
OH NO! NOT HIM AGAIN
Oh-I load in Jack the Nipper for me - or else!
OR SO THE STORY GOES-WE
JACK
THE NIPPER.

TARGET:
RENEGADE

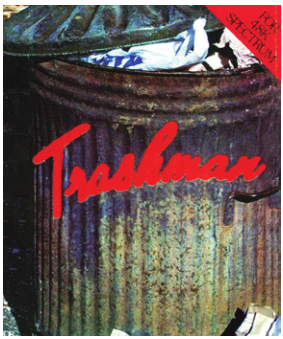

KNOT
IN 3D

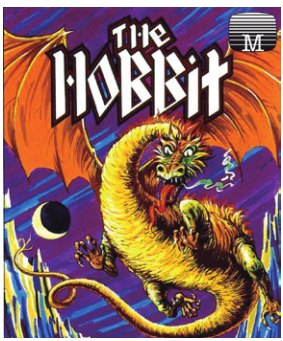

STONKERS

the LORDS of
midnight


WHEELIE

WHERE TIME STOOD STILL
ocean


Trashman


The HOBBIT

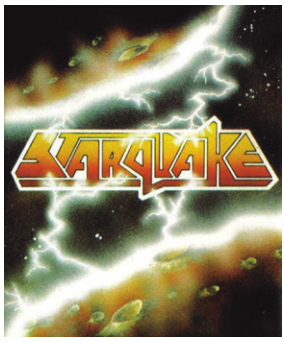
截拳道
The way of the
exploding fist

POINTS
FUEL
ARMY MOVES
Auf Wiedersehen MONTY
rito
Ordenar
Comenzar partida
The Spectrum

MANIC
MINER

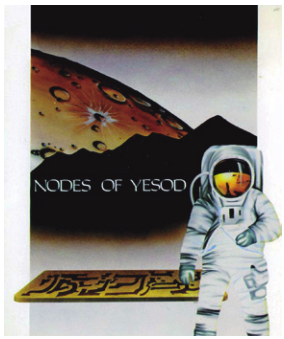
STARSTRIKE II

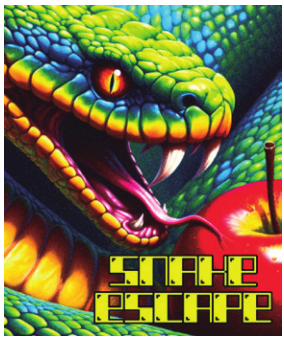
Jon Ritman's
MATCH DAY II
ocean


STARQUAKE

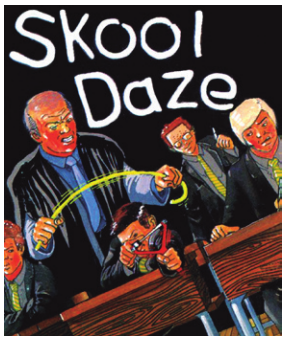
MOVIE

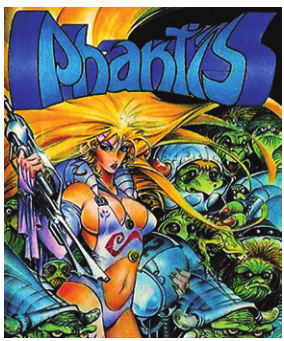
SPELLBOUND
48 HOURS AND I'M A GONNER
OH IF I HAD A HAMMER
QUICK TIME IS RUNNING OUT FOR GIMBEL


NODES OF YESOD

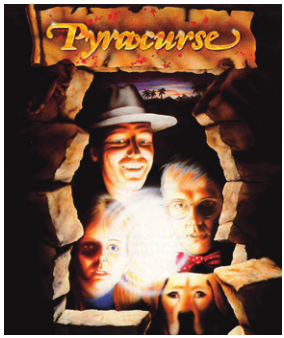

SNAKE ESCAPE

PENETRATOR


Skool
Daze


Phantis

SHOVEL
ADVENTURE


Pyracurse

PHEENIX
Megadodo Software

QUAZATRON

CLIVE TOWNSEND'S
SABOTEUR!

The Spectrum por dentro

En un alarde de valentía nos hemos animado a abrirlo (“ningún **The Spectrum** fue herido durante la realización de este reportaje”) y tenemos que confesar que nos hemos encontrado con algunas cosillas interesantes:

1. Para poder emular, más o me-

nos, la sensación de tener en la mano un **ZX Spectrum** original, Retro Games Ltd. ha decidido añadir unas pesas –cuatro en total– que transmiten esa imagen de robusto y con empaque. Tanto es así, que acabarás por pensar que es uno de los ZX Spectrum originales de Sinclair.

2. El teclado está protegido para que no se ensucie y deteriore, por lo que es seguro que nos va a durar más que "el gomas" original de 1982.

3. Las dos placas (una para gestionar los USB y otra para el microordenador) de **The Spectrum** son dedicadas y diseñadas por Retro Games Ltd. para la ocasión.

The Spectrum abierto de par en par.

Teclado de membrana, como el original

Una de las grandes sorpresas que nos

hemos llevado al abrir este **The Spec-trum** es que (como habéis podido ver en el vídeo de review) nos hemos encontrado con un teclado de membrana parecido al que tenía el ZX Spectrum original de 1982.

Es por eso que el tacto se asemeja mucho, seguramente con una mejor respuesta por lo que si llevamos mucho tiempo sin tocar uno de estos microordenadores, te llevarás la sensación de

The Spectrum sobre la caja que nada ha cambiado desde hace 42 años. Recuerdo desbloqueado. que lo guarda dentro del bundle.

Jóvenes de los 80

reencontrándose

con un viejo amigo.

con la revista, si lo en chocan frontalmente con los

chufas a una tele quien tiempos (digitales) de 2024,

vaya a tu casa pensará donde todo se soluciona que estás utilizando un con un PDF que podemos modelo original. descargarnos de internet a

Además, la caja ha partir de una URL (o mejor

sido diseñada inspirán dicho, un QR) que aparece

dose en la oficial de los dentro de la guía de intro

ZX Spectrum de Sinc ducción de The Spectrum.

lair, aunque la de Retro

Games Ltd. tiene un The Spectrum y

¿Cómo se siente tamaño menor por razones los juegos The

Spectrum? obvias: no hay que añadir

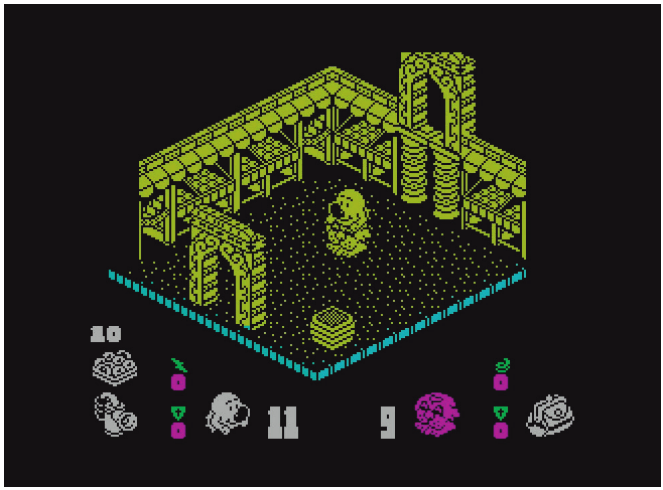
una fuente de alimentación A diferencia de algunas ver

Lo primero que podemos externa que ocupaba su siones de consolas “mini” o decir es que según sacas buen espacio en el pack. de otros microordenadores

The Spectrum de la caja Por desgracia, la docu como Vic 20 o Commo tienes la sensación de mentación que adjunta es dore 64 (también de Retro estar reencontrándote con muy pobre, con un homena Games Ltd.), la selección

un viejo ZX Spectrum de je a la guía de introducción que han añadido en este >>

1982. El diseño de la car que no es un manual casa, los materiales utili como tal. Un microor zados e incluso el tacto de denador como este, las teclas de goma (y hasta nacido en los tiempos las ranuras de ventilación de la informática analó de la parte inferior) os va gica, pedía a gritos un a retrotraer a la década de manual en papel como los 80 y, como comenta el que disfrutamos en mos en el vídeo de análisis 1982, pero es eviden que podéis ver en exclusiva te que costumbres así


10
11
9

Cómo cargar juegos desde una unidad USB

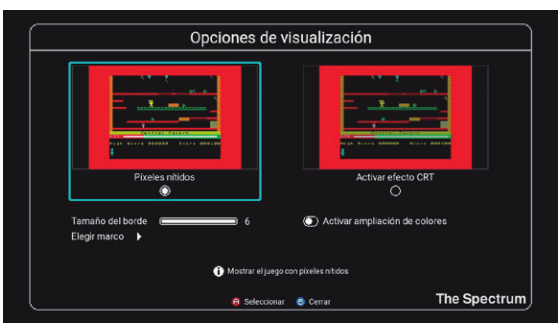
The Spectrum es capaz de reproducir juegos para **ZX Spectrum** de todos los modelos menos el +3 de disco. Así que dependiendo del que quieras emular así tendrás que elegirlo en el menú de **Ajustes de la máquina**. Para cargar desde el USB, tendrás que hacerlo desde el atajo del carrusel o desde el menú de selección.

Cuando accedas al contenido de la unidad USB, podrás navegar por sus carpetas y archivos. Cuando encuen-tres el juego que vas a cargar lo seleccionas y acto seguido

vuelves al Basic de **Sinclair**, donde tendrás que es-cribir el famoso comando **LOAD “”** para que comience todo el proceso (la velocidad de carga es configurable).

Marcos, efecto CRT, arranque de The Spectrum y salvar partidas

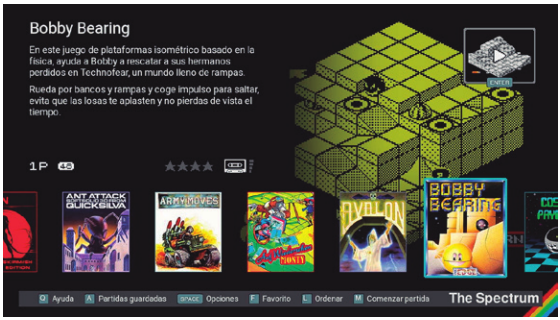
The Spectrum permite elegir entre dos modos de visualización: el normal, con el pixel perfect a través de cone-xión HDMI, y otra “efecto CRT” que da la sensación de que estamos visualizando el ordenador en una vieja tele.



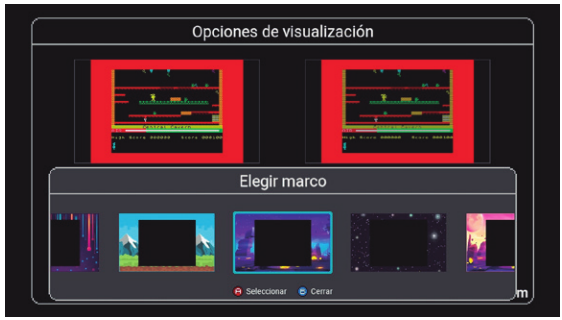
Los marcos son otra de las opciones que podemos utilizar para llenar la pantalla, para que no sea vea todo negro. Aunque se agradece este tipo de cosas, seguramente tu purismo ilustrado de **ZX Spectrum** te impida utilizarlo.

También podemos elegir cómo arrancará **The Spectrum**: bien desde el carrusel con los 48 juegos elegidos por Retro Games Ltd., o desde el Basic de Sinclair con las demás cintas que tengamos guardadas en el USB.

Además del rebobinado para corregir errores durante la partida, puedes guardar en cualquier momento. Simple-mente debes ir a la **Home**, pulsar abajo en el gamepad USB y elegir el **slot** (de cuatro disponibles) donde vas a almacenar el estado. Con los **juegos USB** el problema es que no se almacena por juego. Solo de forma general.

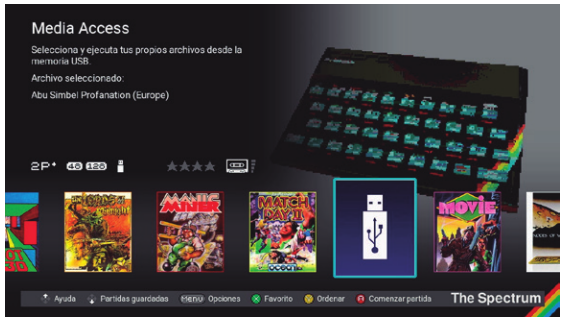

Bobby Bearing
En este juego de plataformas isométrico basado en la física, ayuda a Bobby a rescatar a sus hermanos perdidos en Technofear, un mundo lleno de rampas.
Rueda por bancos y rampas y coge impulso para saltar, evita que las losas te aplasten y no pierdas de vista el tiempo.
1P
ANT ATTACK
QUICKSILVA
ARMAMOVES
AVALON
BOBBY BEARING
Ayuda
Partidas guardadas
Opciones
Favorito
Ordenar
Comenzar partida
The Spectrum

Ajustes de máquina
Modelo de ZX Spectrum
48K
128K/+2
+2A
Universal
Velocidad de carga de cinta
Máxima
Tipo de joystick
Kempston
Cursor
Sinclair IF2
Joystick jug. 1
Definir controles
Joystick jug. 2
Definir controles
Seleccionar
Cerrar
The Spectrum


Opciones de visualización
Elegir marco
Seleccionar
Cerrar

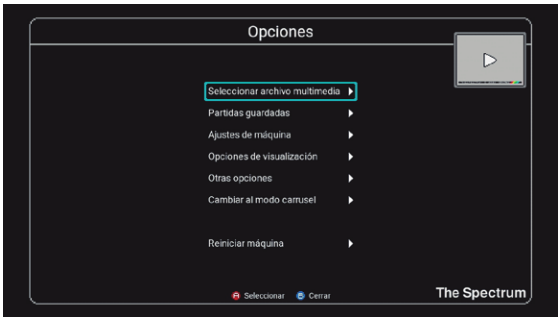
LOAD ""

Bobby Bearing
En este juego de plataformas isométrico basado en la física, ayuda a Bobby a rescatar a sus hermanos perdidos en Technofear, un mundo lleno de rampas.
Rueda por bancos y rampas y coge impulso para saltar, evita que las losas te aplasten y no pierdas de vista el tiempo.
1P
0:28
Partidas guardadas
1
2
3
4
Guardar
Cerrar


Media Access
Selecciona y ejecuta tus propios archivos desde la memoria USB.
Archivo seleccionado:
Abu Simbel Profanation (Europe)
2P*
Ayuda
Partidas guardadas
menú Opciones
Favorito
Ordenar
Comenzar partida
The Spectrum

Modo de arranque
Modo carrusel
Modo clásico
Acceder al modo de selección de juegos en carrusel al iniciar.
Seleccionar
Cerrar
The Spectrum

Abu Simbel
PROFANATION



Un precioso homenaje a Sir Clive Sinclair

Retro Games Ltd. ha

tenido la sensibilidad de

incluir un bonito home

naje a los padres del ZX

Spectrum. Por un lado

Sir Clive Sinclair, alma

máter de la compañía, y

por otro Rick Dickinson,

el diseñador último de la

mítica carcasa de los or

denadores originales y de

su característico teclado

Ambos, desgraciada Homenaje a Sir Clive Sinclair mente, ya fallecidos. de membranas (y gomas).

en el interior de **The Spectrum**.

The Spectrum es realmente dades “homebrew” de buena. Está claro que faltan esas que parece men muchos de los mejores lan tira que sean capaces zamientos (Ultimate, ¿dónde de correr en un viejo ZX estás?) de la historia del ZX Spectrum. pero la cercanía con los pu En este punto, The blishers europeos –ingleses Spectrum se ha “tra y españoles–, ha permiti gado” muchos de los do que contemos con nom juegos que tienen la bres tan reconocibles como etiqueta de ser com Movie, Fairlight, Army plicados de emular, por lo branas y todo, le convierte Moves, Phantis, The Great que vais a disponer de una en una compra obligada si Scape, etc. Eso sí, no nos enorme cantidad de softwa quieres revivir viejos tiem

escucharéis decir que solo re a vuestra disposición. pos y llevas muchos años

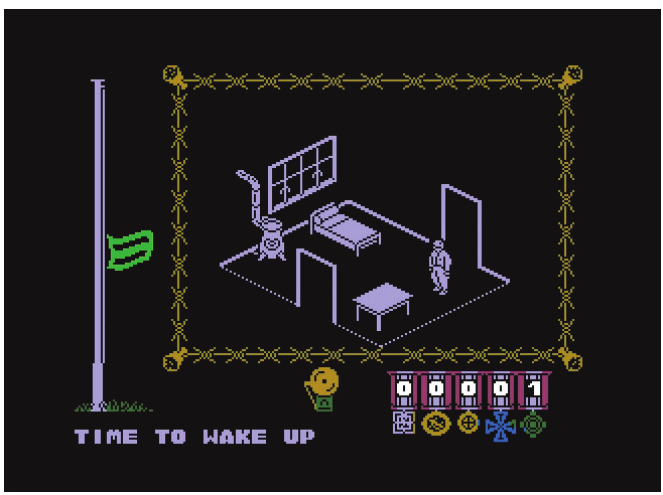
con los 48 juegos que trae sin tocar uno. ya es suficiente porque la ¿Merece la pena Y aun así, aunque seas co auténtica magia comienza The Spectrum? leccionista y estés acostum

cuando enchufáis un pendri brado a su tacto en 2024,

ve USB y jugáis con cintas La criatura que ha diseña hacerte con este The Spec

clásicas de los 80 o nove do Retro Games Ltd. es una trum te permitirá tener una

auténtica delicia si alternativa de batalla para fuiste en los 80 un experimentar y cacharrear usuario entregado sin poner en peligro la pieza al ZX Spectrum. El original. Aunque ya sabe detalle de la repro mos que muchos ya con



ducción del equipo, sideráis, a día de hoy, este la sensación de ser The Spectrum como una

idéntico al original y pieza de coleccionista que,

contar con funciona lo mismo, no llegas a sacar

lidad completa, con siquiera de la caja. No lo su teclado de mem
hagas. Te lo agradecerá. P

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá

de las pági nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

“No supe ver lo ‘especiá’ que era”

Todavía tengo la espinita clavada con el pri-mer análisis que publiqué para Super Juegos

Q sobre el cartucho de Westwood Studios. uiero ajustar cuentas II Battle for Arrakis ha lle contigo, joven Ma gado mucho más lejos de lo

yerick, para decirte que entonces tú imaginabas. que lo hiciste casi bien en tu Cuando decías “El juego primer análisis para Super mezcla dos simulaciones di Juegos, pero que te que ferentes: por un lado debe daste un pelín corto. Ok, ese mos mover tropas mientras

por Juan Carlos Sanz 84 podría haber sido perfec que, por otro, es necesario tamente un 90 si atendemos construir una ciudad con

al original planteamiento y a toda su infraestructura", en su casi perfecta ejecución en realidad estabas definiendo Mega Drive, mejorando las lo que serían los RTS mo versiones para MSDOS y dernos, que engendrarían Amiga: más rápido, mejores sagas como Command &

gráficos, un campo de bata Conquer, Warcraft, Age of

SUMARIO

lla a toda pantalla y música Empires o la reciente Frost

espectacular. ¡Además se punk. Solo por eso, Dune II jugaba muy bien con mando! Battle for Arrakis merece

El problema es que hoy, una nota al nivel de esos

30 años después, sabemos juegos que son capaces de

que la influencia de Dune influir en la industria. P

MEGA DRIVE

DUNE II

UNA ARDIENTE CONQUISTA

Los juegos de estrategia, tan extendidos en otros soportes como el de los PC, han sido siempre un género de escasa aceptación entre los usuarios de videoconsolas. El atractivo planteamiento de DUNE II pretende romper esa complicada barrera.

TUTORIAL

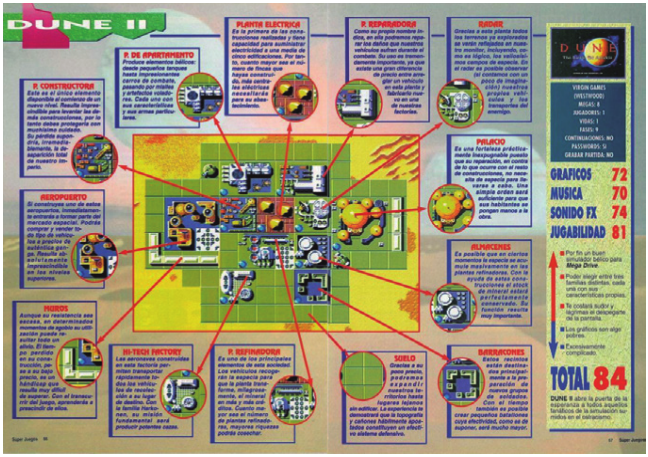
ESTADISTICAS

ESPECIA

LAS FAMILIAS

VIEJA NOTA 84 94 NUEVA NOTA NUEVA NOTA VIEJA NOTA

El análisis original se publicó en el número 23 de Super Juegos, en el mes de marzo de 1994.



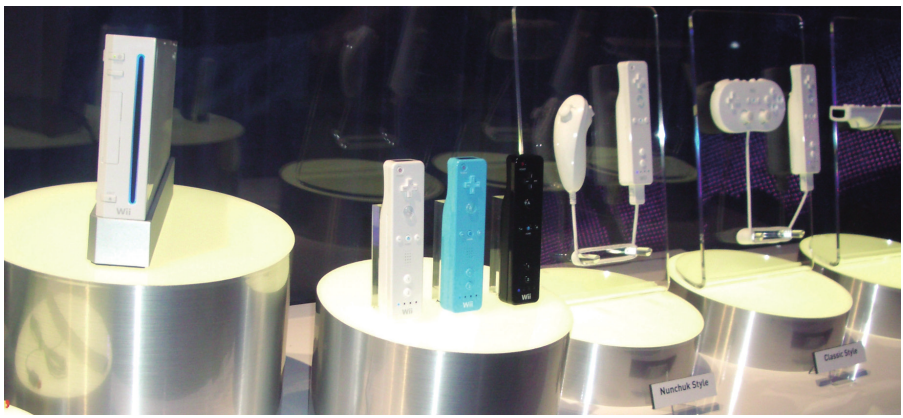
375

2345
NEXGAM

(y toqué) primero Pocas veces una consola fue capaz de trans-formar el mercado como lo hizo Wii. Con un Wii, yo la vi

E simple mando, con un simple movimiento. n 2006 realicé el viaje lsAime –presidente de Nin de mi vida, el que me tendo América– disputaron

llevó desde París a un glorioso partido de Wii



Los Ángeles y después a Sports Tennis en el esce Londres. En escasos meses nario del teatro. Y así fue

por Juan C. García ocurrió la mayor revolución cómo las reglas del juego

jamás contada en el mundo cambiaron para siempre. de los videojuegos, y yo fui

un testigo excepcional. Primer destino, París

Revolution se mostró

al mundo como Wii en un Un mes antes, a las afueras evento que se celebró un de París, el destino me tenía 9 de mayo, martes, a las reservada una buena sor 9:30h. de una mañana so presa. Ubisoft, marca que leada, en el Kodak Theatre rida –y no solo porque un

de Los Ángeles. Hasta ese servidor sea un clon de su

momento Wii era una ente CEO, Yves Guillemot– pre

lequia, una utopía. Su llega sentaba un nuevo proyec da fue celebrada al unísono to. Lo llamaban Katana, se

por las fuerzas vivas de Nin había concebido y diseñado

tendo: Shigeru Miyamoto, para la consola Revolution,

Satoru Iwata y Reggie Fi y requerían la presencia >>

Juan Carlos García posa bajo el eslogan de Wii en la presentación europea en Londres.

Red Steel fue el título que intentó mostrar de inicio todas las nuevas opciones de juego de Wii.

de la Revista Oficial para que rrido en Ubisoft como direc el momento, es mi turno, me

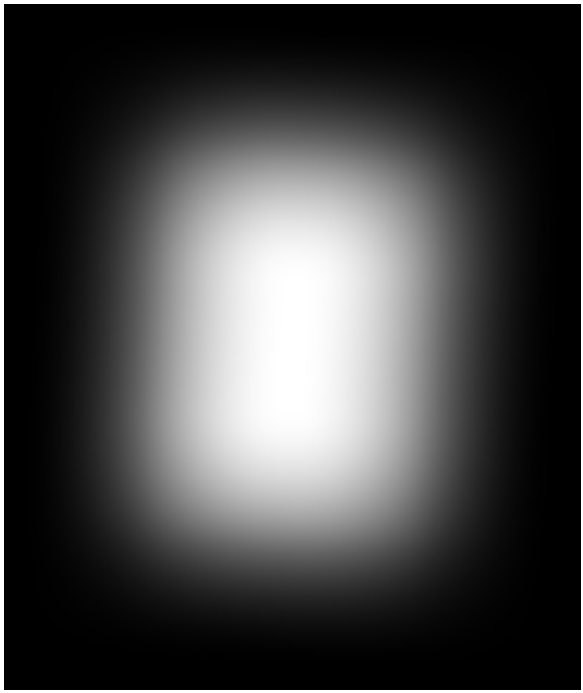
contáramos nuestras sensa tor de producto, marketing acerco al monitor y me ofre

ciones. De manera que no manager, Brand director y cen los nuevos mandos de

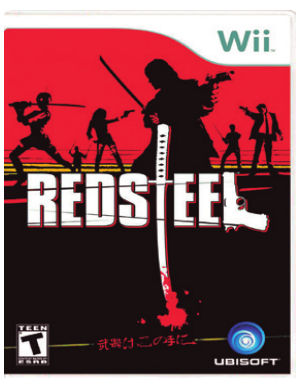
solo iba a conocer de prime títulos como Rayman 3 o control: wiimote y el stick di

ra mano uno de los gital (luego lo llama

títulos más explo ron nunchuk). Los



sivos diseñados de miro con emoción,



inicio para Wii, sino los cojo y siento su

que además... ¡iba a tacto en las manos.

poder testear antes Miro a Diana de
que nadie y en ex reojo. Está igual de
clusiva absoluta la impresionada que yo.
nueva forma de jugar Su diseño es sólido
que revolucionaría y ergonómico, el
la industria de los vi agarre se siente firme
deojuegos! pero manejable. Es
6 de abril de 2006. un producto limpio,
Vuelo a primera hora que recuerda a los di
junto a la PR de seños de Apple. Le
Ubisoft, Diana Ra vanto la cara hacia el
detski, y nos plan frente, hacia un moni
tamos en la capital tor donde ya está co
francesa cuando to rriendo el gameplay
davía era de noche. de Red Steel. Sobre
El estudio de Ubisoft él, un sensor detecta
París nos da la bienvenida, Beyond Good and Evil– a nuestra posición y cada mo
con Damien Moret –con un la cabeza. El nivel de ilusión vimiento que realizamos. El
amplio y prestigioso reco nos sale por las orejas. Llega mando se convierte en >>

La propuesta de Nintendo con Wii con Wii y su "Move-revolución" con la Yakuza japonesa de fondo, le sentaba a la nueva Wii –todavía Revolution– como un guante. Que en pantalla solo se dejara ver la mano, junto al arma del pro tagonista, le daba al conjunto el toque necesario de verdad: ¡eh!, ahora tú tienes clara mente el poder, ahora más que nunca tienes el mando. En aquel

momento, Ninten do y Ubisoft eran dos plane tas perfectamente alineados sistió, primero, en sentir los juegos. Su que coincidían en la propues nombre (final) además daba pistas del ta que debían hacerse a los siguiente objetivo: Wii, nosotros; es de jugadores: ideas frescas, di cir, compartir cada nueva experiencia. ferentes y la permanente exi De Revolution, el nombre (en códi gencia de ser innovadores. go) durante su tiempo de desarrollo, Red Steel era un niño bus quedó nítida la esencia de un decidido cambio de paradigma. La innovación cado, una criatura especial y se ponía al servicio de la diversión; la única, llamada a tener éxito creatividad, al de la tecnología. Todo desde el primer momento. ello bien reunido nos permitió gozar de Volamos directos una profundidad nunca vista antes. >> hacia Los Ángeles

una extensión de mi brazo El salto a Los Ángeles fue y tardo apenas segundos en brutal. Y Red Steel fue >> olvidar la tecnología y cen

trarme en la diversión.

forma en que se organiza Estoy alucinando con la Nuevas formas de jugar el espacio en la pantalla,

con la suavidad y precisión El mando de Wii podía con de los movimientos: cómo vertirse en una raqueta, una

dad responde tu personaje volante. Este pequeño artefacto de control incluía un sensor que giras el mando y con agili espada, un bate de béisbol o un

nivel de interacción, del que tificaba con increíble precisión solo se apreciaba la punta y sensibilidad cualquier giro y del iceberg en esta primera combinado con un segundo toma de contacto, era espec eres la mitad del juego. El detectaba y traducía nuestros movimientos en la pantalla. Iden en la pantalla. En Red Steel, tacular. En cualquier juego sensor instalado en el nunchuk, cuando quieres atacar debes proporcionaba un protagonismo presionar el botón A. En Red ilimitado a los jugadores. Todo Steel cuando quieres atacar, dependía de la imaginación de ¡atacas de verdad! los desarrolladores.

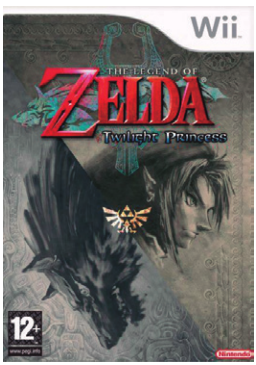
La fusión de acción, entrete

nimiento y línea argumental,

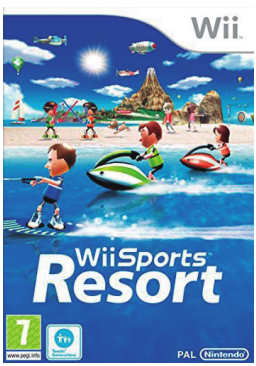
Shigeru Miyamoto durante la presentación de Wii en el E3: ¿se perdió un director de orquesta?

solo el principio. Aunque avanzó Moret en la presen con solo citar los nombres tación de Red Steel: “Que la de Super Mario Galaxy, Me consola triunfe será respon troid Prime 3 y Zelda Twi sabilidad de los desarrolla light Princess a cualquiera dores más que nunca. Ellos, se le iluminaría la cara con con su creatividad e imagina una gran sonrisa, creed ción, tienen que hacer que me si os digo que fue Wii Wii funcione”. Sports –y su tenis, su golf y Cada compañía, cada

su boxeo– el que se llevó el juego, cada personaje perfiló gato al agua. En Los Ángeles su propuesta. Sonic corría a nos desbordó el espectácu toda velocidad inclinando el lo. La excitación con que vi mando hacia adelante, es



vimos la presentación de la quivaba obstáculos movien consola en el Kodak Theatre do el stick a ambos lados y (Dolby Theatre ahora) dejó saltaba elevando el wiimote. paso a un show de demos, En el nuevo Zelda las habi vídeos, entrevistas, tests y lidades pasaban de lanzar hasta “gameplays” con Sega, la caña de pescar a apuntar Disney, Ubisoft, Nintendo, con el arco o dar espadazos Atari o Square. Sumidos en cuando fuera necesario. Y este huracán de infinitas sen en Excite Truck manejabas



saciones no podíamos dejar el mando en horizontal como de sonreír. El poder de los si fuera un volante. nuevos mandos de Wii nos El colofón lo puso una es

desveló un sinfín de imagi pectacular fiesta organizada

nativas propuestas. Ya lo por Nintendo. En el mag >>

nífico Hotel Mondrian, en la

azotea, con la actuación de

Red Hot Chilli Peppers.

Última parada,

Londres

El 15 de septiembre el terre
moto llega a Europa. Lleva ya
tanta inercia que su anuncio
solo multiplica la expectativa
de tenerla cuanto antes. La
presentación se celebra en
el complejo EXCEL, en los
“docks” de Londres. Laurent
Fisher, marketing manager
de Nintendo Europa ejerce
de maestro de ceremonias,
bien rodeado por Satoru
Shibata, en aquel momen
to presidente de Nintendo
Europa y Satoru Iwata, pre
sidente de Nintendo Co.
Aquellos –ya pocos– que
quedaban por convencer,
fueron convencidos. No me
entendáis mal, no era nada
hipnótico o espiritual, es solo
que había que experimentar Para el recuerdo: Juan Carlos García en la mítica en
el manejo de Wii en primera trada del L.A. Convention Center de Los Ángeles.

persona. Por fin, el 9 de di

ciembre de 2006 se pone a la Su “claim” de venta es sim El de Red Steel: “El arma venta Wii. El “starter pack” se plemente perfecto: “Wii Move está en tu mano, ¡domínala!”. lanza por 249 euros e incluye You”. Todos los eslóganes La revista oficial entrevistó mando, nunchuk y el juego van en esa línea. El de Wii a Nicolás Wegnez, marke

Wii Sports de regalo. Sports: “Saca. Volea. Resta”. ting manager de Nintendo

España: “Wii se ha dise

ñado para atraer, no solo

a usuarios actuales, sino

también a gente que no ha

jugado nunca”.

Nintendo sabía que conta

ba con un “game changer”.

Y también que las dificulta

des a veces provocan estas

disrupciones. De repente a

la gente le cuesta aceptar

lo más nuevo. El resto de la

historia es seguro que ya la

Aquí vamos a conocer aquellos juegos, enemigos, escenarios y momentos que robaron el corazón de algunos de los que colaboran en PIXELS. Y empezamos con uno de los miembros de la redacción original de Hobby

Consolas en 1991.

SUMARIO

por Marcos García

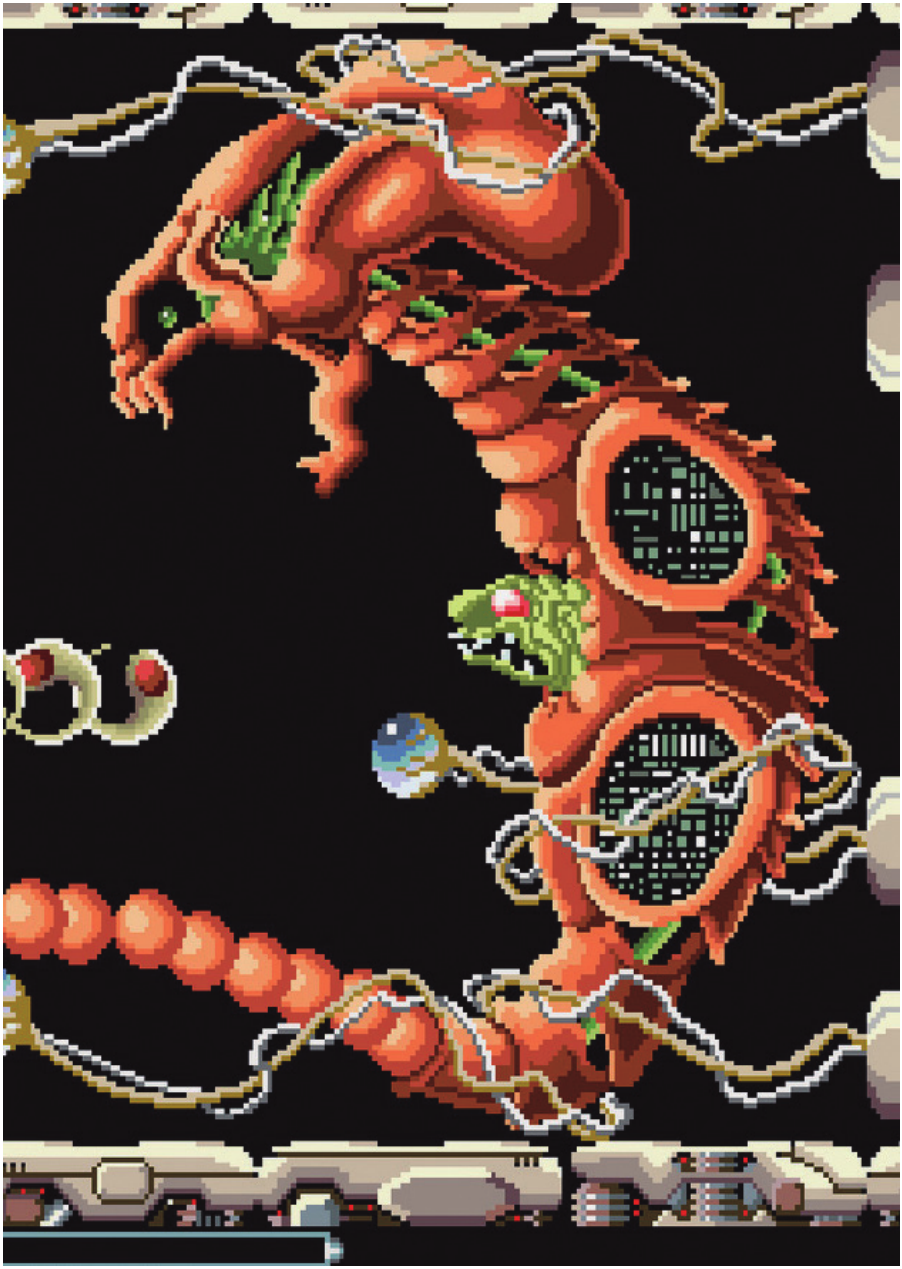
Ese ‘final boss’ de

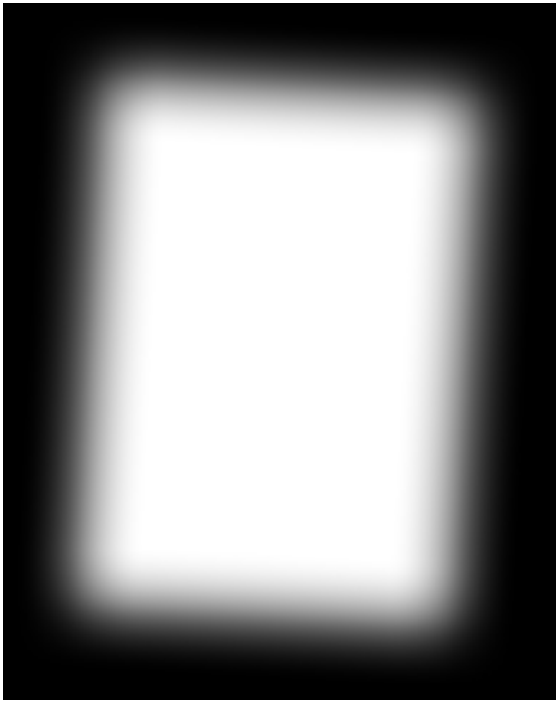
Recuerdo que tras echar un vis

tazo a Flying Shark de Toaplan,

una coinop cercana captó mi atención. Su metálico logotipo se desplegaba con elegancia, incitándote a introducir la mone da de turno. Difícil resistirse… Acompañados por un len to, estratégico y suave scroll, los escenarios comenzaron a desfilar ante mis ojos, con una propuesta gráfica, una atención al detalle y una utilización de la paleta de color absolutamen te cautivadoras. Solo por eso,

ya superaba al resto de “shoo
ters”. El diseño de la nave R9
se instalaba en tu mente para la
posteridad, mientras que el ar
mamento y los “powerups” de
rrochaban poderío e innovación.
Como colofón, jugabilidad a
prueba de bombas y un asom
broso catálogo de “final bosses”
de dimensiones colosales. Los
tiempos estaban cambiando. En
1987, el “game changer” de Irem
reinició el universo “shoot’em
up”. Una obra maestra elabora
da por apenas ocho personas,
cuya máxima motivación era su
perar a Gradius, el referente del
género hasta ese momento. P





IT BEGINS IN DEEP SPACE WARPED BY EVIL POWER.
A domain dominated by hatred and carnage, that is the Bydo Empire. There live weird and monstrous creatures, a light of which will horrify you. Your mission is to annihilate them all. Here begins a spectacular battle to surprise and thrill.
R-TYPE™
アール・タイプ
© 1987 IREM CORP.
irem
ALL RIGHTS RESERVED

Por sólo 395 ptas. 2'37 €

Revista práctica para usuarios de PLAYSTATION | Año I Nº 1 - Febrero

PlayManía

Preview

BICHOS: La última maravilla de Disney

¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas.
en cada juego que te compres para PlayStation
Excepto títulos Platinum

Comparativa

¿Cuál es el mejor simulador de coches?

Trucos

Sácale el máximo "partido" a FIFA `99

Guía Completa
con todos los niveles

Tomb Raider III

Todos los golpes de RIVAL SCHOOLS Trucos para CRASH 3, MEDIEVIL, TENCHU... y muchos juegos más

Los días en los que PlayManía no fue PlayManía

Lanzar una revista de cero suele llevar meses de planificación y tener las cosas claras desde el principio. Bueno, casi todas.

por Allá por los 90, la única Press, que editaba revistas manera de estar infor como Micromanía, Hobby mados sobre video Consolas, Todo Sega o juegos era comprar una revis Nintendo Acción, lanzara ta especializada. En aquella una revista de PlayStation. década se lanzaron muchas Pero no fue así. Dejémoslo Sonia Herranz y algunas se ganaron el co en que el dueño, José Igna razón de sus lectores aguan cio GómezCenturión, tenía tando más años de los que otras cosas en la cabeza muchos pronosticaban. Una y no quiso meterse en el de esas supervivientes fue charco de probar suerte con Playmanía, una publicación un nuevo producto. dedicada al mundo PlaySta Quizá el prematuro cierre tion que se mantuvo en el de HiTech le dejó sin ganas quiosco hasta 2022 y de la de aventuras. Después lle que os podría contar muchas garía negociaciones con la historias. Incluido su nombre. editora alemana Axel Sprin ger y debió pensar “que se Sin PlayStation arriesguen ellos”. Sea como fuere, nos plantamos a fina Podría parecer de cajón que les de los 90 y Hobby Press una editorial como Hobby (ya entonces propiedad >>

En 2004 la revista cumple 5 años, con un equipo el doble de grande del inicial. En el número 42 se le cambió el nombre a Play2manía. Y esto daría para otra historia que ya os contaré.

de Axel Springer, aunque

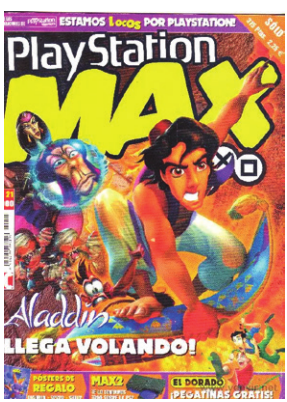
conservando la marca) no

tenía en el mercado una La competencia revista dedicada solo a la

mítica primera PlayStation. Estas son algunas de las revis

Los alemanes habían apro tas con las que compitió Play

vechado la compra para manía. La más dura de roer, la lanzar en España Computer Revista Oficial y sus demos. Hoy, la licencia de su éxito Aunque a mí me dio muchos Computer Bild. Y dedica quebraderos de cabeza Planet ron mucho tiempo, esfuerzo Station porque al hijo del jefe le y dinero en ese lanzamiento. gustaba ya que se reía mucho. Con números cero incluidos Amalio insistía en hacer textos y una plantilla que se pasea más gamberros, pero es que a ba por las oficinas con aire mí no me sale. Yo no quería de superioridad. Una vez hacer una revista de humor. lanzada la revista, empeza



ron a mirar las tripas de esa

pequeña editorial española Ya habían pasado cuatro que habían comprado por años del lanzamiento de la marca y se dieron cuenta PlayStation en España, la de que faltaba en el catálo consola se había converti go una revista dedicada a do en un fenómeno que no PlayStation. Quisieron sub hace falta que os explique y, sanarlo hablando con el di al calor de su éxito, habían rector editorial del área de proliferado revistas especiali videojuegos, Amalio Gómez. zadas de todo tipo y con >>

MAS DE 200 JUEGOS ANALIZADOS CADA MES
PlayStation Power
Nº 14 500 ptas.
La autoridad en los juegos de PlayStation
FUTBOL MANÍA
CONVIÉRTETE EN EL PROTAGONISTA DEL MUNDIAL
¡TRUCOS!
¡ESPECIAL PLATINUM!
TOMB RAIDER: ¡LAS AVENTURAS DE LARA CROFT!
ANÁLISIS
TEKKEN 3
¡Conoce la leyenda más de cerca!
¡Trucos!

dición. Suelo decir que había
lo menos veinte, pero es
que me gusta exagerar. Sin
mencionar las multiplatafor
ma (Super Juegos o Hobby

Consolas) que, dados los problemas de Saturn y la es casez de Nintendo, eran casi exclusivas de Play.

¡A la aventura!

El escenario no parecía el más favorable para lanzar una nueva revista, pero Amalio Gómez, que ya había triunfado con Hobby Con solas, TodoSega y Ninten do Acción, no quiso defrau dar a los nuevos dueños. Nos llamó a su despacho a Manuel del Campo y a mí (que nos repartíamos de aquella manera las respon sabilidades de la Hobby) para contarnos la película. Yo sólo quería quedarme a solas con Amalio para decir le que me iba, que no quería seguir haciendo Hobby Con solas. Que estaba cansada La relación con Sony siempre fue excelente. Aquí, con

y harta. Pero cuando Amalio el equipo de comunicación de PlayStation en España.

empezó a hablar me volvió

de golpe la ilusión, porque Sin número cero ni ninguna

había estado pensando en “finura” de esas: éramos dos qué tipo de revista me gus en redacción, Alberto Lloret

taría leer a mí; había estado y yo. Os podría contar unas

“El cierre de pensando en lo distinta que cuantas batallitas de esos

era PlayStation y lo diverso intensos meses, pero creo

Hi-Tech dejó que era el público que aglu que un buen ejemplo de la

tinaba a su alrededor. Había precipitación que rodeó el

sin ganas de estado pensado, precisa proceso fue la elección del

mente, en cómo haría yo nombre. Porque no, Playma

aventuras una revista de PlayStation. nía no fue la primera opción.

Así que, en lugar de dimi

a Hobby tir, me ofrecí voluntaria para En busca del

Press” una revista de PlayStation cuando la consola ya tenía una misión suicida: lanzar nombre perfecto Otra cosa que podría pa

cuatro años de vida. recer de cajón es que > >

Playmanía estaba presente en todos los eventos importantes de PlayStation, como la presentación internacional de Gran Turismo 5 de 2010 en Madrid.

teniendo en casa revistas Susana Lurguie (también la como Micromanía, PCma diseñadora de Hobby Con nía o Netmanía, Playmanía solas), pudiera crear el logo podría ser un buen título. A que marcaría las pautas del mí me lo parecía y lo sugerí resto del diseño. No se avan desde el principio. Pero no, zaba y, ante el agobio del por lo que fuera, no parecía tiempo que se nos echaba tener el suficiente "punch" encima, Amalio se termi para Amalio. Buscando la nó decantado por Play The originalidad, se empezaron Game. Me horrorizó, pero a barajar alternativas de lo mi "yo" de veintitantos años más variopintas y hasta ab tenía el foco más puesto surdas. Mientras el tema del en el producto que en su nombre iba dando banda título. Y, además, ya estaba zos, yo empecé a planear tan cansada de discutir con los contenidos, intentando Amalio... que acepté pulpo desmarcarme lo más po sin apenas rechistar. sible de lo que hacían las

otras revistas. Si querías Jugando al juego sacar la cabecita en un mer

cado tan saturado, tenías Susana diseñó el logo que hacer algo diferente y usando la Impact y esa tipo que se notara. grafía marcó todo el diseño

Por otro lado, el diseño de la revista. Aunque la muy

estaba bastante atascado “jodía”, en lugar de usar la a la espera de un título con Impact que venía en el sis el que la directora de arte, tema (usábamos Mac) > >

decidió usar una Impact bamos directamente los fo hubo que volver a filmarlo

que tenía ella por ahí y que, tolitos. No me voy a enrollar, todo. Pero no se vayan to

aunque visualmente era muy pero os diré que filmar cada davía… que aún hay más. parecida, tenía menos espa página era un proceso largo, Cuando estaba de nuevo cio entre las letras… Molaba tedioso y que podía tardar todo encauzado, llega otra más, vale, pero si abrías ma una vida si la filmadora deci alerta: el

nombre de Play quetas sin instalar la “Impact día ponerse tiquismiquis. manía ¡también estaba re Play” (la terminamos bauti gistrado! Ya no había tiempo

zando así) se descacharra Cambian las reglas de volver a cambiarlo todo y ba toda la maqueta, aunque no se quería mover la fecha

no diera error de fuentes… Cuando estábamos a pocos de lanzamiento. > >

En fin, para otro día. días del cierre, con más de

Era una tipo contunden la mitad de la revista filma

te, clara, fácil de leer, sin da y todo, saltó la bomba: adornos. Un poco como la no se podía usar Play The revista. Directa y al grano. Game, ya estaba registrado. Al amor de la “Impact Play” No había tiempo para volver

empezaron a salir las pá a la tormenta de ideas, no **“Saltó la** ginas y, como estábamos había tiempo para sacar a

sin tiempo, esas maque relucir nuevas teorías ni para **bomba: no** tas base se montaban con disquisiciones metafísicas.

textos e imágenes reales. Y, Así que Amalio cedió y la **se podía usar** por supuesto, siempre que revista pasó a llamarse, de

había ocasión mencionába un minuto para otro, Play **el nombre** mos el nombre de la revista manía. Yo, que era más de

para que el eventual lector acción que de lamentación, **de Play the**

se acordara de que leía Play me puse a revistar TODAS

The Game y supiera pedirla las páginas buscando dónde **Game”** en el quiosco. habíamos escrito Play the

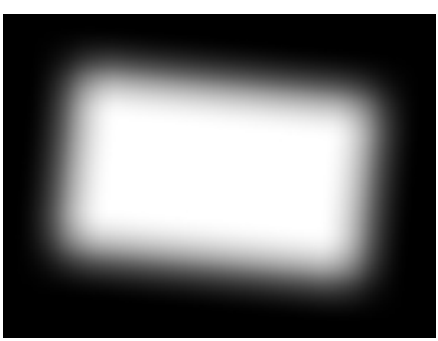
Por aquellos años, no se Game para cambiarlos por

hacían PDF para fotomecá Playmanía. Susana se puso nica. En Hobby Press filmá a modificar el logo y luego

Playmanía fue “Play The Game” hasta el final...

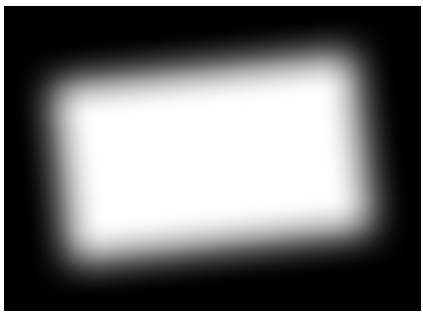
Amalio Gómez tenía en

su despacho una cajonera



similar a ésta. Cajones lar

gos y poco profundos para

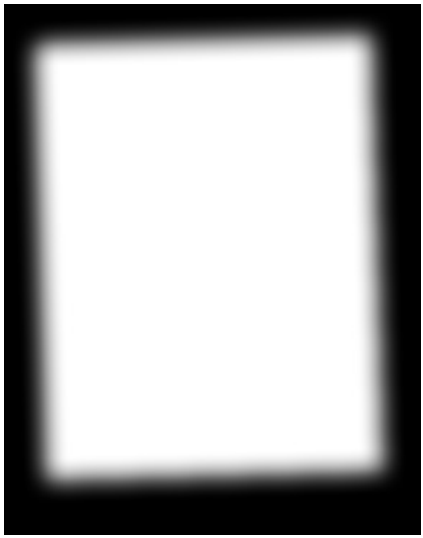


guardar los fotolitos. Según

se filmaban páginas, se iban guardando allí para luego entregar a imprenta. Cada cajón estaba etiquetado (con Dymo) con el nombre de una revista. En ese cajón Playmanía siempre fue Play The Game.

Lanzamos una revista de guías y trucos y, como veis, el logo de Hobby Press también iba a

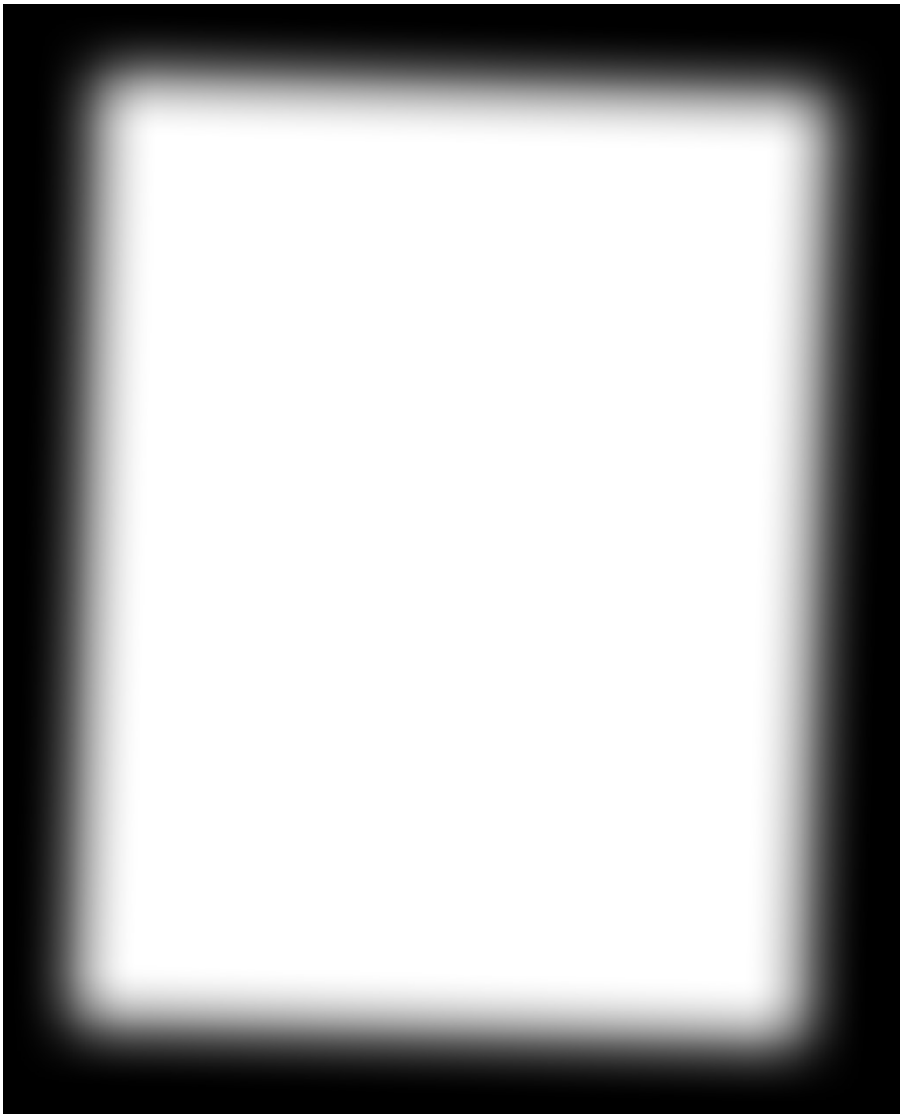
continuación del de Playmanía, porque formaba parte del nombre de la publicación.



100% GUÍAS COMPLETAS Y TRUCOS PARA JUEGOS PLAYSTATION
PlayGuías
mania
47
& trucos
GUÍAS COMPLETAS
SYDNEY 2000
TOMBI 2
FINAL FANTASY VIII
¡Descubre todos sus secretos!
DRIVER
Mapas, trucos, estrategias...
AZTECAS
Y además: Más de 1.000 trucos • Fichas coleccionables • Consultorio

100% GUÍAS COMPLETAS Y TRUCOS PARA JUEGOS PLAYSTATION
PlayGuías
mania
& trucos
GUÍAS COMPLETAS
MEDAL OF HONOR
NFS PORSCHE
MUPPET MONSTER ADVENTURE
DINO CRISIS 2
¡Acaba con los dinosaurios!
TOCA WORLD TOURING CARS
Además: Más de 1.000 trucos • Fichas coleccionables • Consultorio

100% GUÍAS COMPLETAS Y TRUCOS PARA JUEGOS PLAYSTATION
PlayGuías
mania
& trucos
GUÍAS COMPLETAS
THE GRINCH
LA AMENAZA FANTASMA
LEGEND OF LEGAIA
CRASH TEAM RACING
GRAN TURISMO 2
Coches, licencias, campeonatos... todas las claves para convertirte en el mejor piloto del mundo



¿Solución? Pues usar la

mágica improvisación de

la que se hacía gala en la

Hobby Press de los años 90:

la revista se registró como

Playmanía Hobby Press.

¿En qué se traducía eso?

Pues en que, por imperati

vo legal, junto al logo de la

revista siempre debía estar

el de la editorial. Ni os ima

giná is la de veces a lo largo

de los años que, ya montada

la portada, había que modi

ficarla porque se nos había

olvidado el logo de Hobby

Press o se había quedado

debajo de la imagen…

Con los años dejamos de

usarlo y, la verdad, es que

nunca nos denunció nadie.

Final feliz

Finalmente, en enero de

1999 (portada de febrero) se

ponía a la venta Playmanía

Hobby Press. Una revis

ta que estuvo en manos de

Axel Springer hasta 2017,

cuando la vendió a Grupo V La revista se licenció en Italia pero, ¡oh sorpresa!, no pudo llamarse

y en diciembre de 2022 se Playmanía Hobby Press… así que tuvieron que buscar otro nombre.

cerró definitivamente.

Por cierto, cuando estába de Playmanía propició que

mos cerrando el número tres Edizioni Master la licenciara (¿o era el dos?) me enteré en Italia, aunque por proble de que si las cifras del pri mas de registro allí se llamó mero no eran buenas, que PlayGeneration.

“La cajonera ese número ni tan siquie Como podéis ver lo del ra llegaría a los quioscos. título no ha sido fácil nunca

de Amalio fue Vamos, confianza la justa. –otro día hablamos de Play No hace falta que os lo re 2Manía. Años después, en

el único lugar cuerde, pero me hace ilu una de las mudanzas, se tiró sión: en pocos meses Play una cajonera especial que

donde nunca manía ya vendía más que la Amalio tenía en su despacho Revista Oficial PlayStation y donde se guardaban los

se corrijió el (¡gran noticia!), lo que no fotolitos. En el cajón dedica ocurría en ningún otro país do a Playmanía aún podía

nombre” del mundo, y llegó a conver leerse Play The Game… tirse en la más leída de toda Fue el único lugar en el que España. Por cierto, el éxito nunca se corrigió. P

“Atari Lynx

llegó a los

almacenes

en agosto y

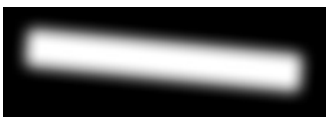
se lanzó en

septiembre

de 1990”

VIDEO

DISPONIBLE **Entrevista completa**



Andrés Palomares:

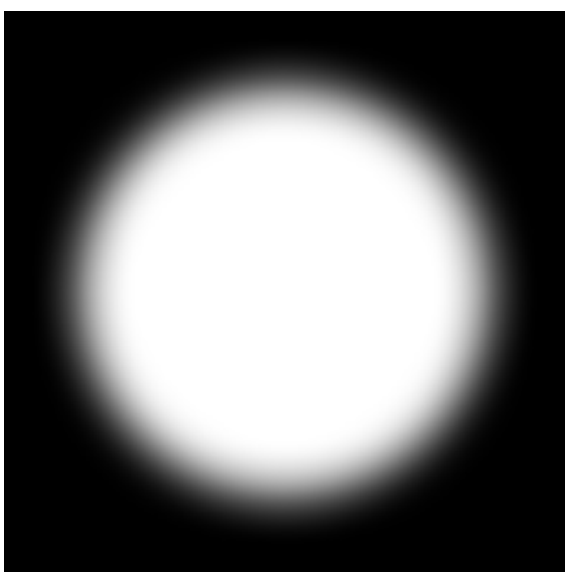
“Era una misión suicida, imposible”

Recordamos junto a Andrés Palomares cómo fue el lanzamiento de la mejor portátil que vimos en los años 90. ¿Fracaso anunciado o sorpresa que perdura hasta hoy?

Es Andrés Palomares que en los años 90 no tuvo en Atari a finales de los 80, dentro del departamento técnico, primero, y como RR.PP. de cara a la lanzamiento de una portátil y empezó a trabajar rival, al menos en cuanto a tecnología se refiere: 4.096 colores en pantalla, reescalado por hardware y un so

por compañía que en aquellos tro canales 8bit DAC que José Luis Sanz tiempos tenía a la venta prensa después, en una nido extraordinario de cua cumple en este 2024 tres

consolas como Atari 2600, décadas y media desde su Atari 7800, Atari XEGS o lanzamiento en EE.UU. los míticos ordenadores Hemos quedado con An Atari 800 XL, 65 XE, los drés para charlar tranquila PC1, PC2, PC3 y Portfolio mente sobre su experiencia o los avanzados y míticos en el lanzamiento de Atari Atari ST de 16 bits. Lynx en España y cómo



Su experiencia es clave vieron desde dentro la com

para comprender una épo petencia que comenzaba ca convulsa que llevó al a llegar en aquellos años cierre de la oficina que Atari con

Game Boy de Ninten tenía en España y que vivió do o Game Gear de Sega. en sus últimos momentos el Este es un extracto de >>

61

En EE.UU. las publicidades fueron especialmente agresivas, con alusiones directas a la competencia: Game Boy.

Lynx Eats Boy's Lunch.

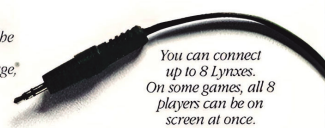
Lynx plays games in living, pulsing color. Next to Lynx, GameBoy's yellow and black screen is primitive.

Blue Lightning.™ We also have Gates of Zendocon, ElectroCop™ and Gauntlet.®

Lots of games are available, with more being developed. This guy is from California Games.®

Chip's Challenge™ has 144 levels, all dangerous.

Introducing Klax,™ the arcade hit. Zarlor Mercenary,™ Rampage,® Xenophobe™ and Vindicators™ are coming soon.



You can connect up to 8 Lynxes. On some games, all 8 players can be on screen at once.

Hey, sorry GameBoy.™ But Lynx™ is the first color portable game system. It also happens to be a lot more exciting than most home video game systems. Lynx has high definition SuperGraphics, with 16-bit power for faster action, much deeper levels of game play and the ability to link up to 8 players at once. Try playing Lynx just once. That's all it'll take to leave your little boy games behind.

ATARI LYNX

Atari®, the Atari logo, LYNX™ and Electrocop™ are trademarks or registered trademarks of Atari Corporation. ©1990 Atari Corporation, Sunnyvale, CA 94089-1302. All rights reserved. (Electrocop™ Software ©1989 Epyx, Inc., licensed to Atari Corp.) GameBoy™ is a trademark of Nintendo of America Inc. ©1990 Nintendo of America Inc. Rampage® is a registered trademark of Bally/Midway ©1990. California Games®, Chip's Challenge™, Blue Lightning™, Gates of Zendocon™, and Zarlor Mercenary™ are trademarks or registered trademarks of Epyx, Inc. ©1989, 1990. Klax™ and Vindicators™ are trademarks or registered trademarks of Atari Games Corporation ©1990. Gauntlet® is a registered trademark of Atari Games Corp. ©1989 TENGEN, Inc. Xenophobe™ is a trademark of Bally/Midway, © 1989.

la entrevista completa que Atari Lynx y pensaba de ¿Es verdad que al principio P tienes en vídeo por haber verdad que íbamos a ven Atari Lynx luchaba contra

comprado la revista, den der más. “Esto va a arrasar”. una Game Boy con panta tro de tu área personal en Pero el precio y los juegos lla en color (risas)? Hechoconpixels.com. acabarían por impedir que

llegáramos a tener éxito, Bueno, han pasado tan

La consola llega a Atari Es aunque también hubo otras tos años que yo creo que P

paña apenas unos días an decisiones que afectaron. >> se pueden contar estas tes del lanzamiento oficial.

¿Sin que hubiera un plan

previo bien planificado?

No teníamos nada.

Llegó al almacén en “**Interinvest** agosto todo junto.

La consola y los pri **no fue,** meros cartuchos de

lanzamiento: Chips **visto con**

Challenge, Blue Li **perspectiva,** gthning, etc. Como

llegó justo antes del **el mejor** cierre [por vacacio

nes] de agosto se **socio**” esperó a septiem

bre. Me compré una

y claro, me tiré todo

agosto jugando y aluciné.

Jugaba con Game Boy (me

la compré), veía la diferen

cia técnica que había con

Andrés Palomares fue trabajador de Atari en los últimos días de la oficina en España, antes de que el gigante de Nolan Bushnell vendiera la empresa a GT Interactive.

historias. La gente del de controlados desde los ba partamento comercial de zares hasta los decomisos. Atari nos decía “oye, nos O sea, eran muy grandes. están diciendo los distribui Y se

hizo el acuerdo con dores para el lanzamiento ellos –yo creo que fue un de Lynx que Game Boy poco para que la distribu

va a ser también en color y ción se hiciera cuanto antes **“Se bajó el** que va a ser mejor porque y para que llegara a todos

es va a ser más portátil y los rincones de España. **precio de**

más pequeña que la Lynx”. Su red era equivalente a la

Nos asustamos, pero al fi que tenía Nintendo (ERBE) **Atari Lynx,** nal ese no fue el problema. con Game Boy. Y también

Hubo otras cosas. para que la inversión en **pero ya era** P

marketing, pues bueno, la

Atari recurrió a otra empre hicieran ellos y así liberar **una medida** sa para distribuir oficial esa parte de fondos para el

mente Lynx en España, resto de productos de Atari. **un poco…”**

fuera de la oficina local de Entonces al final, cuando la compañía. ¿Por qué? ya pierdes también un poco

el control de la distribución

Se hizo un acuerdo con y del marketing la cosa ya Interinvest – los distribui se torna más complicada. dores oficiales de Casio, Me acuerdo reuniéndome Maxell, etc.–, una gente con esta gente y me dije muy grande, con una red de ron “hazme una lista de los distribución muy, muy am juegos que realmente son plia por toda España. Tenía los buenos de Atari >>

Lynx”. Fue una táctica un ¿En Atari creyeron que era P poco extraña porque lue posible vencer a Game go, al día siguiente y tras Boy o pronto se tiró la toa **“Los** la primera lista, me vuelven lla al ver la diferencia de **comerciales** a decir “oye, ¿nos das otra ventas en tiendas?

vez la lista?”. “¿La misma **nos decían**

u otra?”, pregunté. “La lista Se bajó el precio de Atari

de los juegos que tú pien Lynx. No recuerdo sincera **que Game** sas que son los mejores”. mente a cuánto, pero bue

Me sonó a que me lo pedían no, ya era una medida un **Boy iba a ser** para ver si coincidían las poco... cuando la batalla es

dos listas. Para ver si es que taba ya perdida. De hecho, **en color"** lo que habíamos intentado si somos honestos la batalla la primera vez era colarles siempre estuvo perdida. Sí, juegos que no tenían buena siempre. En una entrevista salida comercial. Pensé que que leí a Larry Siegel, pre no se fiaban. Y eso que eran cisamente, él lo plasmaba, nuestros socios. era una misión suicida. Era

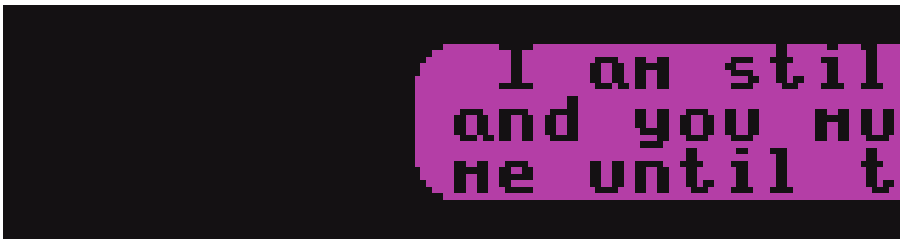
Era una gente peculiar. imposible, aunque en Atari

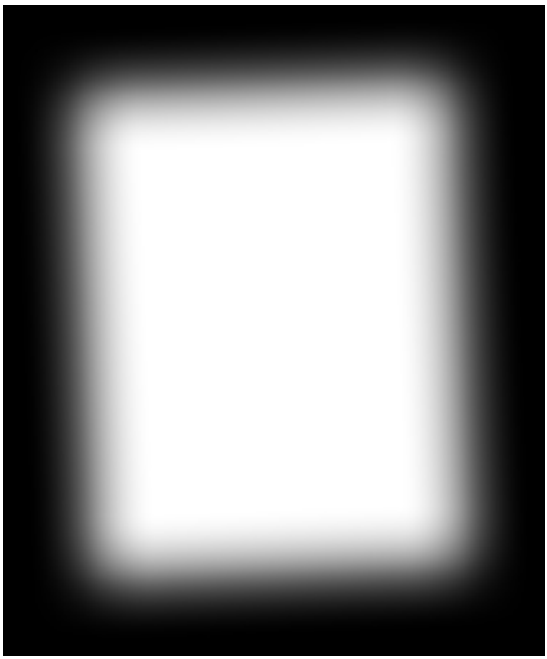
De hecho, luego tuvieron había quien pensaba que problemas legales de cier simplemente por tener ya to calado así que viendo lo el mejor hardware, la mejor ocurrido no sé si fue el me máquina, ya estaba todo jor socio posible para con hecho. O sea, la gente iba seguir que Atari Lynx se a ser consciente de esa di convirtiera en un éxito en ferencia. Iba a decir "yo no España. Eso sí, grabaron voy a comprarme una Game el único anuncio oficial que Boy o una Game Gear, no se emitió en TV en España merece la pena, porque es a lo largo de toda la vida que fíjate lo que tengo aquí (corta) de Atari Lynx. con Atari Lynx". P

Puedes ver la entrevista completa en vídeo en la sección PIXELS#1 en nuestra web (HECHOCONPIXELS.COM). ¡No te la pierdas!

Continuamos con más recuerdos de instantes de la historia de los videojuegos que nos robaron el corazón. Y en este caso todo tiene que ver con aventuras, con el momento en el que las conversacionales se transformaron en gráficas.

Throw some
pow


I am stil
and you mu
me until t



Based on the Jim Henson film.
LABYRINTH™
CASSETTE FOR
COMMODORE
64/128™
The Computer Game
LUCASFILM GAMES™
ACTIVISION
© 1986 Jim

por José Luis Sanz

Primera aventura de LucasFilm

Fue en casa de un amigo en los 80. El que había acertado com prándose un Commodore 64. Un día cargó un juego que le había llegado nuevo de un colega que, desde Sevilla, le pasaba a cinta juegos que a su vez le enviaban a él en disco desde, en aquel entonces, el lejano EE.UU.

Labyrinth es uno de los gran des desconocidos de Lucasfilm y el primer título donde esboza una especie de SCUMM primiti vo en el que podemos mover a un personaje en pantalla y luego relacionarnos con otros protago nistas a base de acciones que se eligen gracias a un menú con un verbo/acción y una lista de objetivos. Prodigioso.

Pero lo más impresionante de Labyrinth es cómo fue cons ciente de su trascendencia his tórica, al crear un arranque del juego que es toda una declara ción de intenciones y donde las

viejas aventuras conversaciona

les se transforman, ante nues

tros ojos, en aventuras gráficas.

Simplemente colosal. P

P

er over me

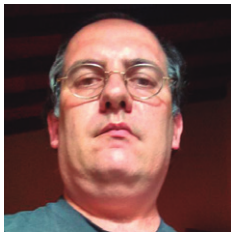
© Google

El Homebrew más actual... en PIXELS

Savia nueva para tus

viejos cacharros

El homebrew se ha convertido en una fuen-te inagotable de sorpresas. Juegos realizados por la comunidad para viejas consolas y mi-croordenadores. Y aquí os lo vamos a contar.



por Raúl Montón

En los ochenta, cual Internet, con esa facilidad quiera que tenía un para compartirlo todo y "su ordenador, paciencia birlo" a cualquier lado, y las y un sistema para poder herramientas disponibles guardar sus locuras podía para realizar juegos –cada (con mucha suerte) con vez mejores y mejor docu vertirse en un exitoso gurú mentadas–, ha posibilitado de los videojuegos. En ese que estemos ante una nue contexto, muchos proyectos va ola de rabiosos talentos, caseros terminarían convir con muchas ganas de mos tiéndose en grandes éxitos trar al mundo lo que son de esa década añorada. capaces de hacer, en cual Cosa que vuelve a ocurrir. quier ordenador, consola o Con el paso de los años lo que caiga, sin importar los "Bedroom Coders" han cuántos años tenga, o si se seguido existiendo, pero la lo compraron cuatro gatos irrupción en los noventa de en los 70, 80 ó 90. >>

En esta sección intenta GTA III para Dreamcast. Dreamshell de Dream

remos contar, PIXELS a cast, las cosas pasan PIXELS, lo último de este de irrealizables a posi mundillo de aficionados con bles en un “tris tras”. maña, y recordaremos hitos En tan solo unos me del pasado cuando a estas ses estos muchachotes cosas se las llamaba “Do han logrado pasar de minio Público”, “Freeware” e un versión con muchí incluso “Shareware”. simo “clipping” del clási

Bienvenidos al mundo don co de DMA a una casi

de lo imposible quedó guar funcional, con una distancia pero no llegaron tan lejos dado, un mundo lleno de de dibujado igual a la de PC como la panda de entusias

“zumbaos”, programadores (mayor que la de PS2) y a tas tras este nuevo “port”. locos, fanáticos... Pero so una velocidad cercana a los bre todas las cosas, peña 30 FPS constantes. ¿Nada Mejorando el mítico que siempre piensa que mal, verdad? Turbo OutRun se puede seguir disfrutan ¿Lo próximo?, implemen do con los “aparatos”

que tar la iluminación dinámica En el momento de su lanza nos hicieron pasarlo bomba de PlayStation 2. El port miento, Turbo OutRun se cuando éramos pequeños. está dejando impresionado vendía como un “update” de

a gente como Obbe Ver mejj, la placa original de OutRun,

¿GTA III disponible uno de los programadores que a modo de DLC agrega en Dreamcast? históricos de la saga desde ba nuevas pistas, modos de

que dio el salto al 3D. juego y mejoras al grandí

Si hay algo que motiva a los Además de alabar el tra simo arcade de conducción programadores “homebrew” bajo del equipo detrás del de Yu Suzuki y AM2. a crear sus proyectos es “port”, Obbe ha recordado De esta misma manera,

la etiqueta de “imposible”. que la versión “original” de Yves (Sk1ds), instructor de ¿Grand Theft Auto III en GTA III era la de Dreamcast, conducción y programador

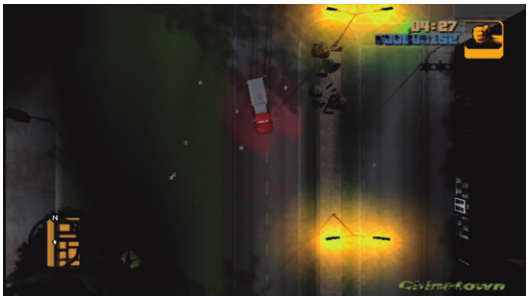
Dreamcast? Así de prime hasta que se decidió cance a ratos, se ha propuesto ex

ras parece misión complica larla y mover el desarrollo a pandir la expansión (valga da, pero cuando se encarga PS2. En DMA nunca pensa la redundancia), con un fe

del proyecto la panda de ron que era imposible reali nomenal remakehomenaje

locos involucrados en el SO zar el juego en Dreamcast, para PC llamado Turbo >>

Grand Theft Auto III | La importancia crucial de este juego en la saga de Rockstar es un simil perfecto de lo que Dreamcast pudo haber llegado a ser de haberse lanzado para la consola de Sega.



OutRun Reimagined es un regreso al viejo clásico de los 80 y respeta su concepto gráfico para tocarnos con toda la intención ese corazón nostálgico que tanto nos gusta visitar.

OutRun Reimagined, que pia (o que le pida permiso a

a pesar de encontrarse aún Sega), porque a día de hoy,

en las primeras versiones ya este juego... ¡Es la bomba!

nos proporciona buenos ra

tos de diversión. El regreso de la

El remake cuenta con dis Cumbia Ninja

tintos vehículos, una gran

variedad de recorridos, dis Tras dejar un buen sabor de

tintos modos de juego, 60 boca a los fans de los nin

FPS en “widescreen” ade jas “buenrollistas” con su

más de bandas sonoras le homenaje a clásicos como
gendarias y muchos home Shinobi y Rolling Thunder
najes a otros clásicos de la en PC, Xbox One, Switch,
conducción, y está en cons PS5 e incluso Dreamcast,
tante evolución, incluso po estos defensores del estilo
déis sugerirle al autor qué os de vida “dispara primero,
gustaría ver en las próximas pregunta después” han re
versiones del juego. caudado una buena pasta

Desde aquí animamos en Kickstarter para dar vida
al autor a que le dé a esta a Shadowgangs Zero, que
maravilla una identidad pro por el nombre se supone
que es una precuela del

anterior juego.

En vez de lanzar el tí

tulo para plataformas ac

tuales (aunque supongo

que a la larga alguna

caerá), se están cen

trando en hacer el juego

lo más “retroconso >>

Shadowgangs Zero | El estilo de los viejos juegos de Shinobi está presente en este título que pasó con mucho éxito por Kickstarter y que llegará pronto a Mega Drive, Dreamcast y Neo Geo.

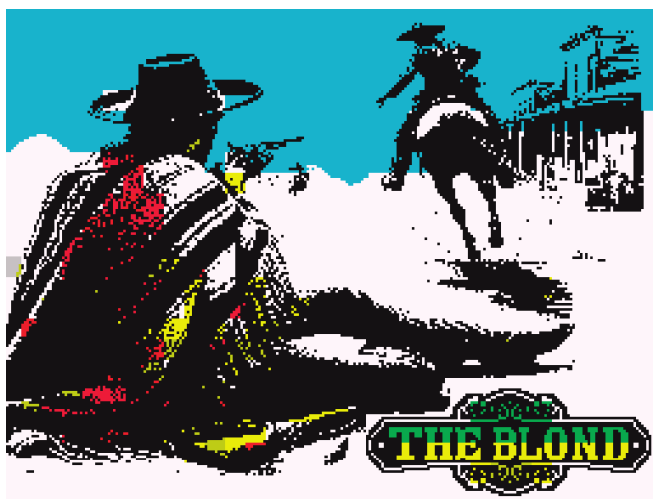
lesco" posible, con versiones incluida), The Blond es un bio", el experto dinamitero y para Mega Drive, Dreamcast tremendo juego de puzzles francotirador del grupo. y la que más me ha llamado en el que

tendremos que En cada pantalla se nos la atención, la de NeoGeo liberar a los integrantes de presentan una serie de obs

MVS, para la que se puede nuestra banda, atrapados táculos que tendremos que descargar una demo que por el Sheriff de turno, usan “limpiar” para que el rufián

nos permite pegar cuatro le do las habilidades de “El Ru que acabamos de liberar lle ches bien dadas al más gue al caballo sano y sal

puro estilo coinop de la vo para poder escapar. querida SNK. Para ello, hay que usar



¡Desde aquí les deseo con acierto nuestras re

lo mejor, porque el juego servas de munición y

tiene una pintaaaaa! dinamita, limpiando el

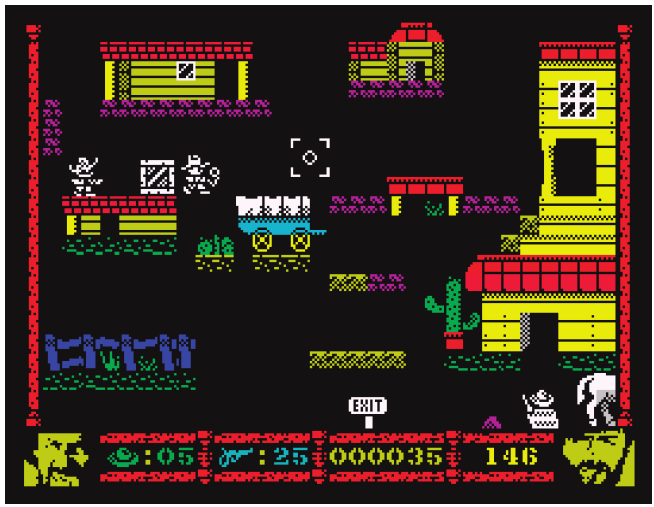
camino de enemigos y

El Bueno, el Feo peligros y planificando

y... ¿el Rubio? siempre con antelación la

ruta de salida que segui

Tomasiano (Tom Mar remos en cada pantalla. tin), nos dejó el año pa
Si buscas algo más



sado bien claro, con Isa que el típico juego “chu

Brave, que lo suyo no rreresco” en Speccy,

eran los típicos platafor “The Blond” te hará es

mas para ZX Spectrum, cudriñarte las neuronas

y su segundo juego vie un rato y encima podrás

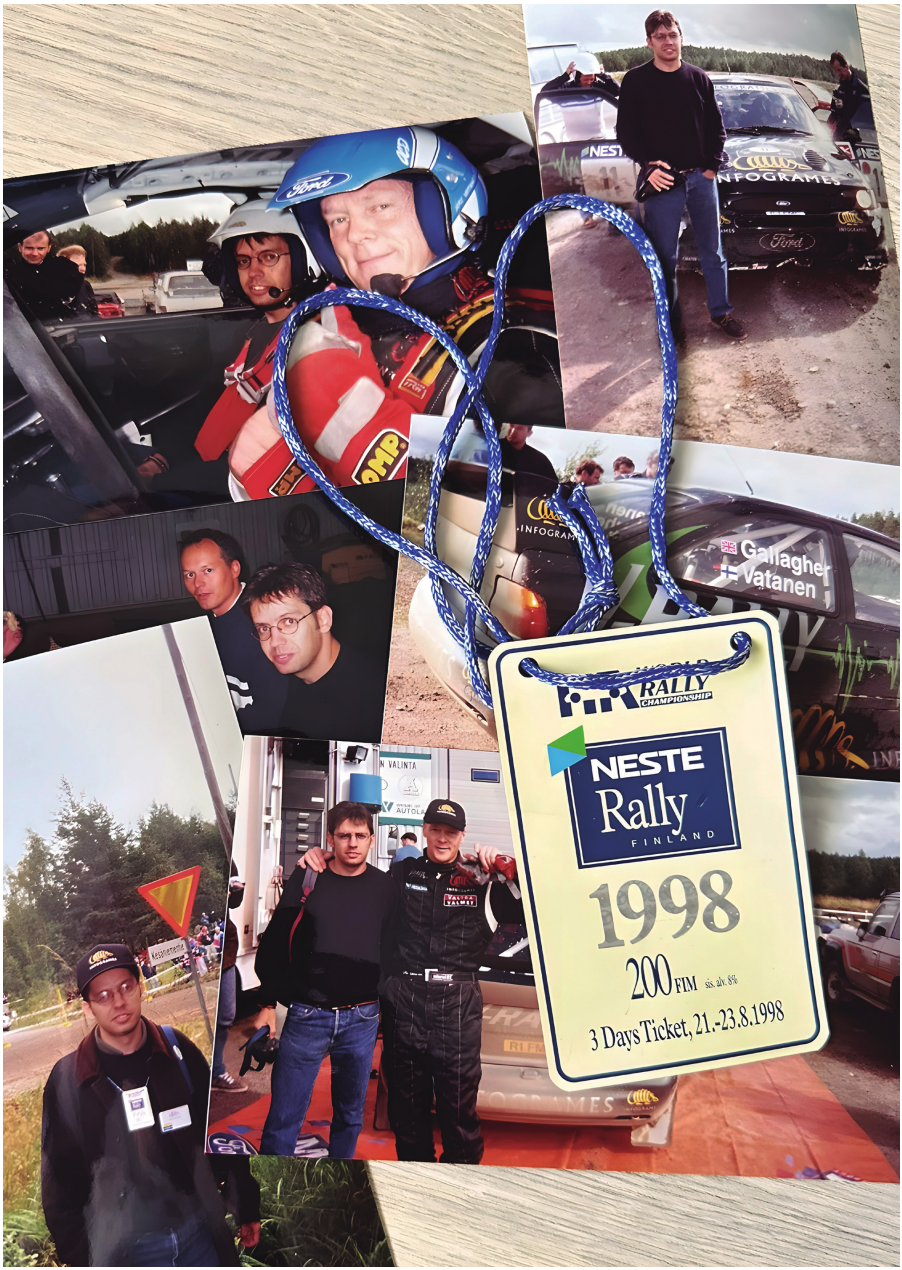
ne a confirmar esa idea. pasearte por el Lejano

Homenajeando a los Oeste de un juego de

Spaghetti Western de Spectrum que tiene más

toda la vida (con melo de lo que parece. ¿Te

día a lo Ennio Morricone animas a jugarlo? P



De entre todas las fotos de aquel maravilloso viaje, todavía conservo la acreditación que me daba acceso a las tres jornadas del Rally de los Mil Lagos.

El tío más simpático que me he encontrado jamás en Los Ángeles, sin duda.

El viajar es un placer... El trabajo de redactor de revistas de videojuegos fue en España, en los años 90, un deporte de riesgo por culpa de unos viajes que

S ponían a prueba al más pintado. er redactor en una Madrid en ese momento. revista de videojue Y cómo no, la ruleta rusa gos en los 90 tenía de los viajes, en la que no

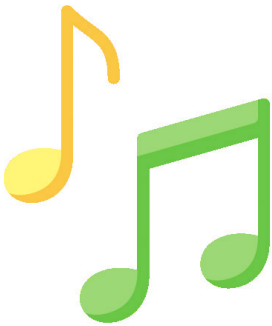
muchas cosas buenas. Te todos jugábamos con las pasabas el día haciendo mismas cartas. lo que más te gustaba, tus

compañeros de trabajo eran Maldita jerarquía más amigos que soldados

por de la empresa y además te En los tiempos de Super Juan Carlos Sanz

pagaban bastante bien para Juegos, Asikitanga primero

lo que un chaval de 20 años y R. Dreamer después eran



espera de su primer curro. los encargados de asistir a

Pero además, había una ferias y a eventos top. Su

cuarta pata de la mesa que dominio del inglés les valió

eran los eventos. Podía ser para eso. Asistir a un ECTS

una sobria visita a la redac o un E3 era tarea imposible

ción de un equipo de desa para un humano como yo.

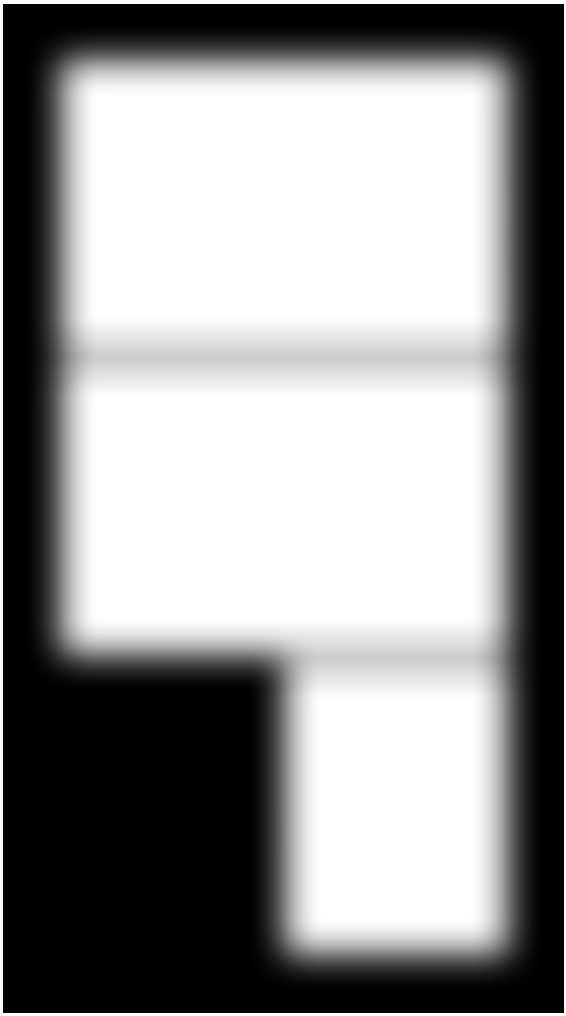
rrollo para presentarte “in Y menos aún a un Tokyo situ” el juego en el que esta Game Show, donde The Elf

ban trabajando, o una fiesta y Nemesis hacían valer su

de lanzamiento en la sala “japanmanía” (y su cargo). VIP de algún local de moda Pero no todo eran ferias y

con el jugador “top” del Real viajes para vendernos la >>

El agente “Mulderyck”, de Expediente X, posando en su despacho. No se ve en la



foto, pero los lápices que lanzaba contra el techo estaban allí clavados.

Tras la experiencia con el Ford Escort WRC, pude disfrutar de un maravilloso guiso de patatas junto a Ari Vatanen, su hija y Juan Carlos García.

nueva consola de Nintendo, las grandes compañías de cias que, ya entonces, tenía Sega o Sony. Había otro esos que dejan un re cuer claro que no volvería a vivir tipo de recompensas, más do imborrable. Y echando de nuevo. Allá vamos. humildes (y aquí es donde la vista atrás compruebo viene lo de la ruleta rusa), que fueron bastantes más ECTS Londres, en las que se visitaba un viajes de los que recor 6 septiembre 1997 estudio en alguna ciudad daba. Aunque de todos de Europa o EE.UU. Viajes ellos, estos tres son los que Mi bautizo como “corres de ida y vuelta, algunos en aún hoy guardo con espe ponsal” en el extranjero de el mismo día, donde no te cial nostalgia por experien Super Juegos fue a la >> daba tiempo a adivinar la

ciudad en la que estabas

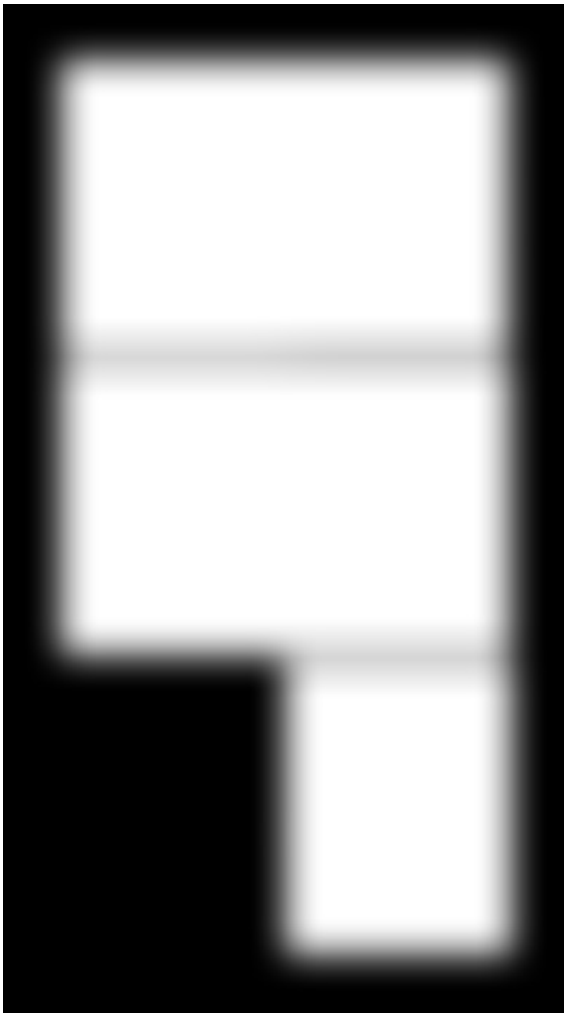
salvo porque lo ponía en la tarjeta de embarque. Eran los viajes de la tropa. Por suerte, alguna vez sonaba la flauta y lo que al principio parecía un te dioso desplazamiento se tornaba en una experiencia que no olvidarías en toda tu vida. Pero contemos toda la verdad: a base de insistir e insistir, pude colarme en algún que otro ECTS o E3, o en un Worldwide Invita

Y casi por descarte, porque Visto desde 2024, el lanzamiento de la aventura gráfica basada en la nadie más podía, también tional de Blizzard en Seúl.

cayó algún que otro viaje de película Blade Runner fue de lo más destacable del ECTS de 1997.

Momento cumbre de aquel viaje. Todavía hoy veo abetos dirigiéndose hacia mí a velocidades imposibles para desaparecer en el último instante.

vez mi primer vuelo. Fue a puerto de Helsinki con una Londres, al ECTS del año pequeña botella de vodka 1997. Mi mayor recuerdo en el asiento del autobús. fue el “recibimiento” que me La idea era abrirla, colo brindó la ciudad. Un funeral, cársela en la boca, hacer sí, el de Lady Di. Recuerdo el saludo del alce (manos que el taxi se detuvo en el extendidas junto a las ore trayecto que iba del aero jas simulando la corna



puerto al hotel, ver una menta) y bebérsela de un **“Justo en ese**

se ultima la versión para N64

V-Rally 99 debutó en Finlandia

multitud frente a nosotros y trago. La guía se quedó

bajar del taxi porque justo sola haciéndolo. **momento**

en ese momento pasaba El viaje fue la excusa de

el féretro de la Princesa de Infogrames para presen **pasaba el** Gales. Lo vi con mis pro tarnos el futuro VRally de

pios ojos y no se me olvi Nintendo 64 y darnos pie **féretro de la** darán, después, las calles a jugarnos la vida en una

desiertas de la ciudad. Por curva tratando de sacar

Princesa de

cierto, en la revista no se una buena foto de Carlos

público nada sobre la feria Sainz y su Toyota Corolla

Gales”

de ese año. No sé, tengo el WRC durante su participa re cuer do de salir bastante ción en el Rally de los Mil de fiesta con R. Dreamer por Lagos. El recuerdo inolvi Londres, pero… dable llegó al día siguiente,

en los mismos bosques

Jyväskylä (Finlandia) de Jyväskylä en los que 2325 agosto 1998 Ari Vatanen, campeón del

mundo en 1981, había

Recuerdo el recibimiento competido unos días antes un día antes en el aero con su Ford Escort >>

WRC. El mismo cochazo (Spoiler #1: no vimos nada). que pilotó para mí en una Viaje en primera clase, alo de las experiencias más jamiento en el lujoso The impactantes de mi vida. Tower Hotel, un referente Un tío genial que no dudó del Hollywood más clásico en invitarnos a un delicioso con su decoración “Art salmón ahumado cocinado déco” y cena en el restau

a fuego lento por él mismo rante más lujoso de la ciu **“Viajé en** y su familia en una pre dad con la plana mayor de

ciosa cabaña en medio del la compañía. Cinco días **primera clase** bosque. Hubo risas, bailes repletos de visitas donde

regionales, sauna y baño jugué al hockey hielo con **y fui a un hotel**

en aguas gélidas para los la gente de Insomniac, hice

más valientes. El bofetón karting con los chavales **lujoso de Los**

de calor al salir del avión de Naughty Dog, conocí

en la pista del Aeropuerto a Gustavo (la rana) en la **Ángeles”** de Barajas me devolvió a

fábrica de animatrónicos la cruda realidad práctica de Jim Henson y me senté mente un día después. en las oficinas de Mulder

y Scully. Visitar por dentro

E3, Los Ángeles el Nakatomi Plaza de La 26 30 julio 1999

Jungla de Cristal es algo

que no olvidaré nunca.

El mejor de todos los viajes Tuvimos tiempo incluso que tuve la oportunidad de de divertirnos en el desa realizar dentro de Super parecido House of Blues Juegos. Nos invitó Sony de Sunset Boulevard (a 200 España para conocer las metros del hotel) y de inten novedades que presen tar colarnos en la fiesta pri tarían en los siguientes vada de una mansión (Spoi meses, aunque teníamos ler #2: no coló). Nunca me la esperanza de ver por pri duró tanto la nostalgia a la mera algo de PlayStation 2 vuelta de un viaje. P

Lo más cerca que he estado nunca de haberme sentido un auténtico agente del FBI. El despacho de Dana Scully de Expediente X.

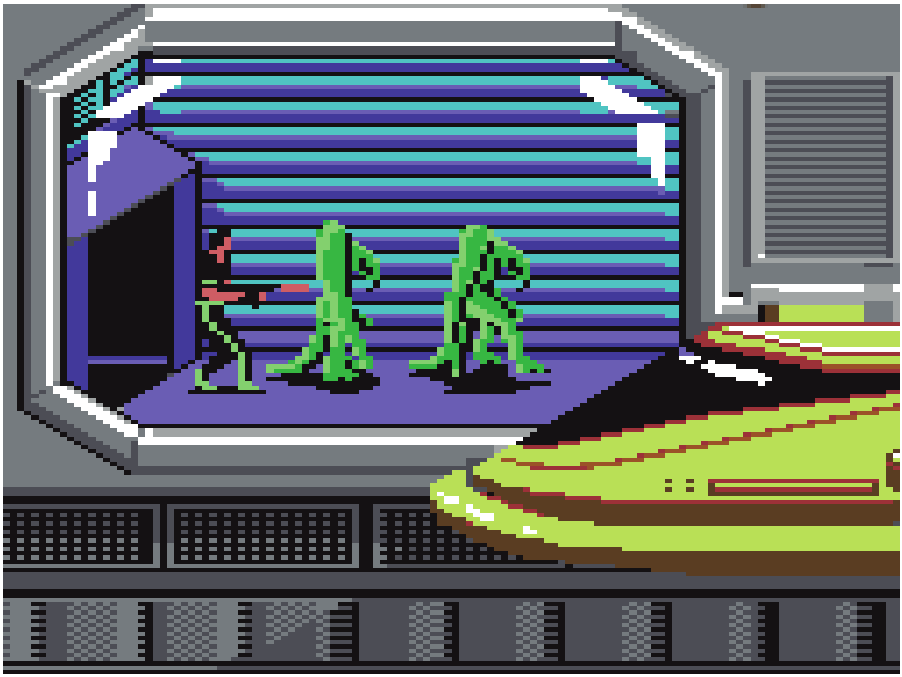
Project Firestart Project Firestart

El miedo antes de El miedo antes de

Alone in the Dark Alone in the Dark

78

Project Firestart | El juego de Dynamix fue capaz de imaginar en 1989 cómo serían los “survival horror” de los 90, mostrando algunas de sus características más definitorias. Narrativas y de juego.

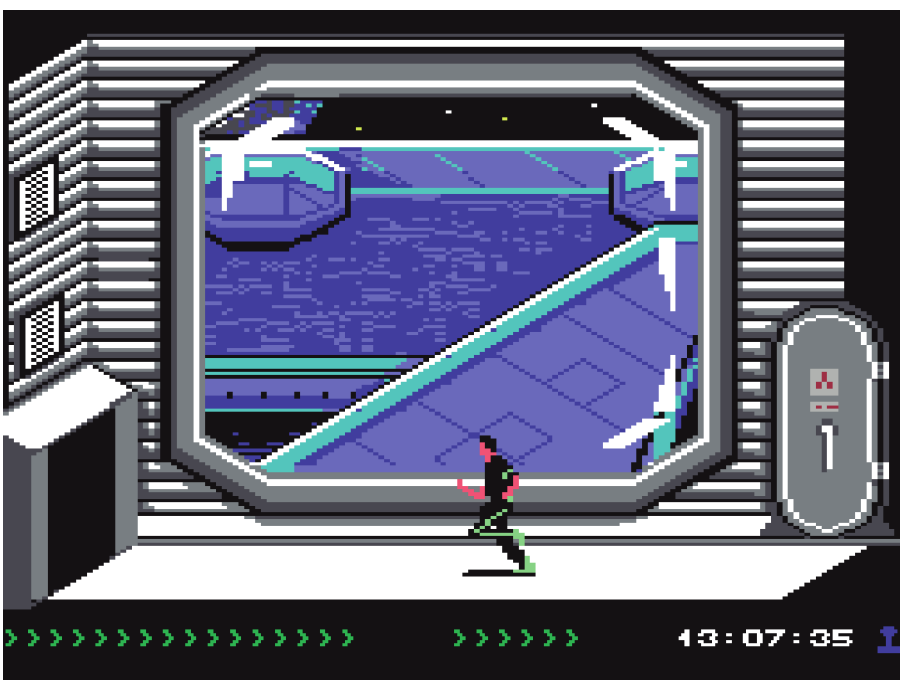


Los “survival horror” son cosa de los 90 pero, ¿sabías que a finales de los 80 alguien imagi-nó en Commodore 64 cómo sería el género?

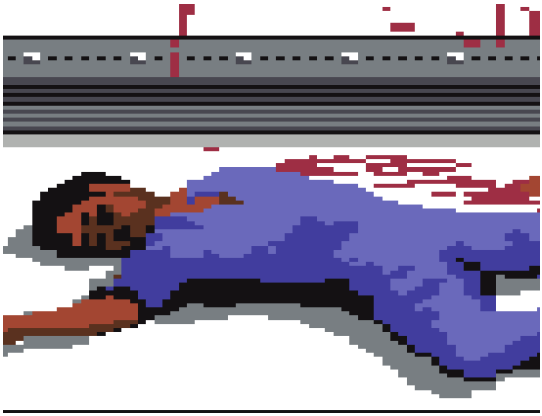
por Project Firestart es el ¿Realmente era tan nombre de un juego bueno el juego? que se puso a la venta en el año 1989 gra La principal virtud de Pro cias a Dynamix y

Electronic ject Firestart es que fue Arts. Los primeros, felices capaz de introducir elemen creadores años más tarde tos que más tarde formaron de esa soberbia aven tura llamada Heart José Luis Sanz of China y el segun do de sobra conocido en estos tiempos de juegos como servicios y micropagos. Project Firestart es, ni más ni menos, que el título que por amplio consenso se conside ra el padre de los “survival parte de lo que todos en horror”. El primero de todos, tendíamos que era un “sur antes de Alone in the Dark vival horror”. La mezcla de (1992) y, por supuesto, de una narrativa profunda, la Resident Evil (1996), por lo atmósfera creada gracias a que fue capaz de imaginar unos gráficos extraordina una nueva fórmula de trans rios y unas mecánicas du mitir miedo y angustia gra rante la partida que fueron cias a un videojuego. realmente las que sor >>

Project Firestart | El juego ponía especial énfasis en la narrativa, en registros y documentos que nos conta ban lo que había ocurrido, y en escenas cinematográficas donde podían verse muertos, sangre y monstruos.



prendieron a quienes lo ju cubriremos que algunos de garon y que influenciaron a esos experimentos, fallidos, futuros desarrolladores. dieron como consecuencia



El jugador toma el papel el a una especie de criaturas

Jon Hawking, un agente que deformes que tienen toda la es enviado para investigar la pinta de que son las respon nave espacial Prometheus, sables de la matanza. una instalación encargada

de realizar investigaciones Un diseño genéticas y que ha perdido prodigioso y perfecto contacto con la Tierra.

A medida que explora La narrativa es fundamen

mos las estancias de la tal en el juego, y se sirve de nave, vamos descubriendo documentos, registros y en el horror que ha vivido la tri cuentros con personajes que pulación y lo que parece una podemos leer en pantalla misión rutinaria, pronto se para revelar el trasfondo de convierte en una lucha por la lo ocurrido. ¿Os suena de supervivencia. Además, des otros juegos? Esa inmersión

Project Firestart (2006) va creando una conexión

emocional y da profundi

dad a todas las escenas

que vamos a protagonizar.

Algunas, bastante gores.

Además, Project Fires tart goza de un diseño de niveles, efectos de sonido y música ambiental que va elevando la tensión > >

hasta provocar miedo y an tamente al desenla siedad en el jugador. Los ce de la historia, que corredores oscuros de la cuenta con múltiples Prometheus amplifican la finales, lo que mejora sensación de aislamiento y la rejugabilidad a la peligro inminente, a pesar de hora de querer ver las limitaciones técnicas del todas las conclusio viejo Commodore 64. nes disponibles.

Otro de los elementos cla

rividentes que innovó fue la Influencias de gestión de los recursos, que la década de los 80 Sentó las bases de futu son limitados (¿os suena eso ros éxitos como los míticos

de no malgastar las balas?), El juego es hijo de su época, Alone in the Dark de Info por lo que tendremos que de los 80, y tiene claras in grames y Resident Evil de

utilizar el entorno para elegir fluencias de películas como Capcom, pero pocos llega dónde y contra quién lucha Alien (1979) o The Thing ron a jugarlo porque en 1989 mos. Y por si fueran pocas (1982). El nombre de la nave, el Commodore 64 ya estaba las innovaciones, todas esas Prometheus, alude al mito en declive. Además, la nula decisiones afectan direc griego de Prometeo y no, no campaña de marketing reali

tiene relación con nada zada por Electronic Arts –tal

de la sagacreada por vez confiando en exceso en Ridley Scott. la calidad del juego– convir

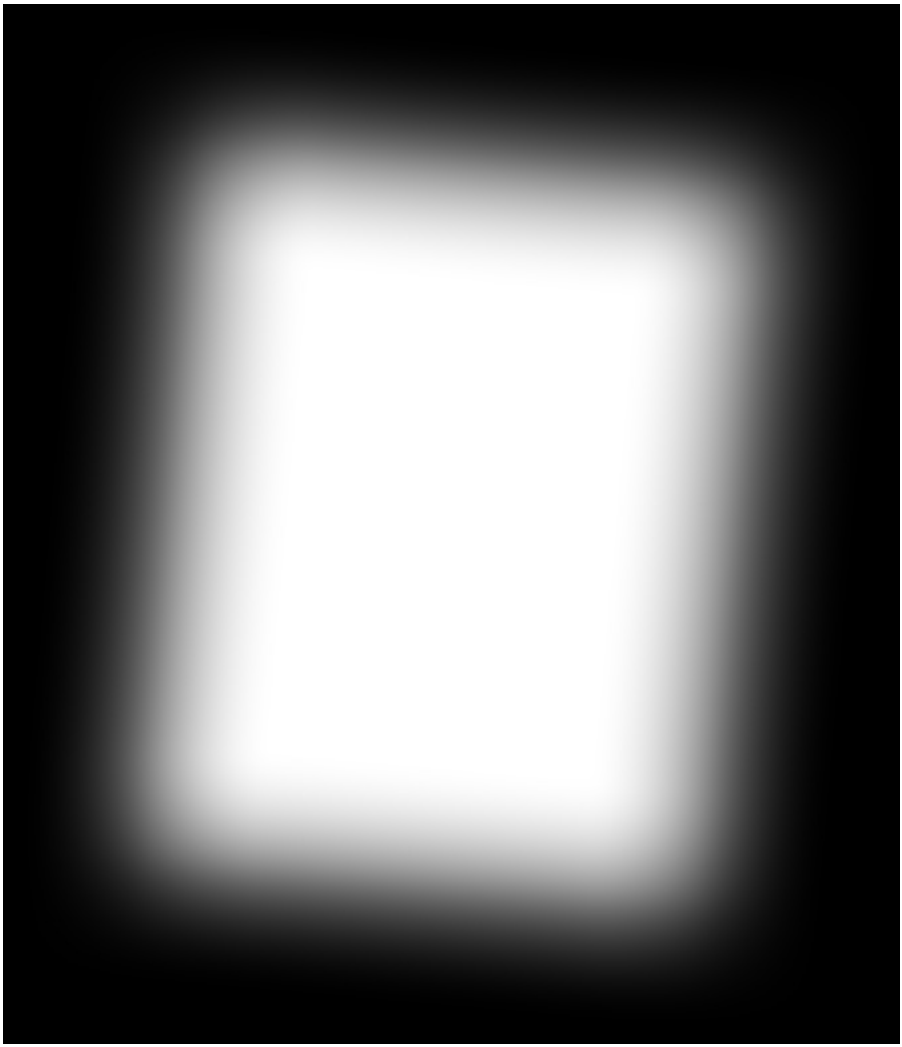
Con el tiempo Project tió a Project Firestart en un

Firestart ha sido redes título invisible en los medios

cubierto y ha ganado y en las estanterías, lo que reconocimiento como bloqueó cualquier opción de un título adelantado a resurgimiento gracias al bo su época y fundamen caoreja de los jugadores.

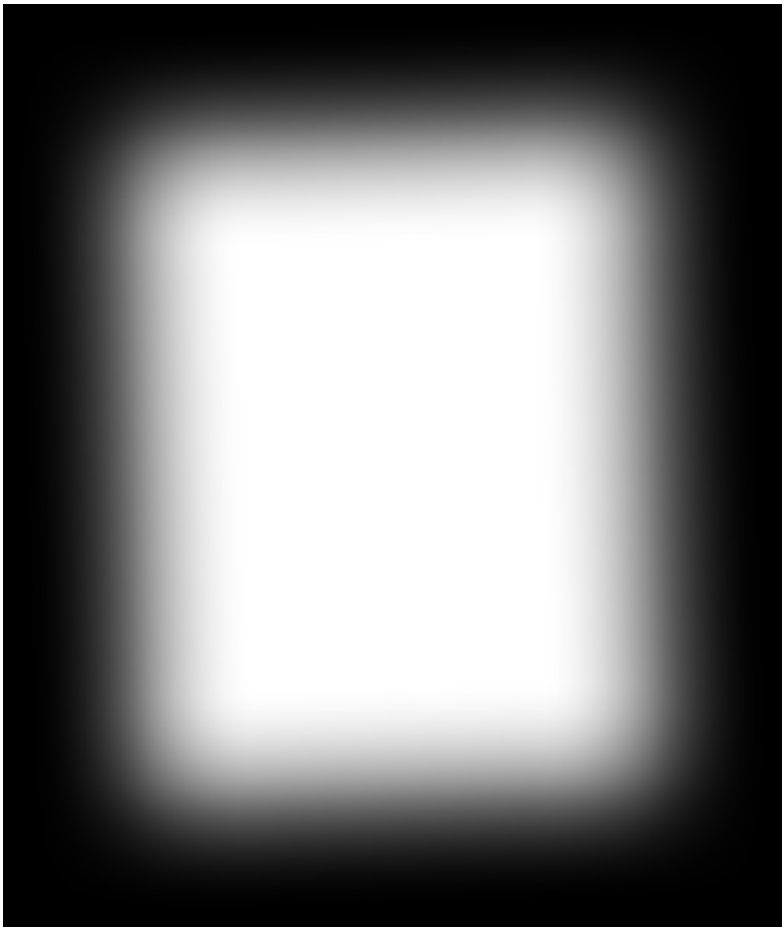
tal en la evolución de Hasta hoy, que es conside

los “survival horror”. rado un juego de culto. P



El Commodore 64 fue su tumba... hasta 2006

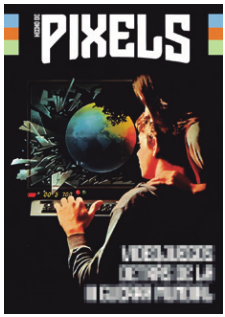
En 1989 los usuarios estaban



mirando más a los 16 bits de

Amiga y Atari ST, incluso del PC, que al viejo Commodore 64 que apenas despertaba una fracción de la pasión de sus primeros tiempos. Eso invisibilizó un juego que traía demasiadas nove dades, narrativas y de juego, y que le han convertido en un clási co de culto que muchos están redescubriendo ahora. A pesar de que en 2006 la comunidad desa rrolló un meritorio remake en 3D.

Nº2_Enero_2025



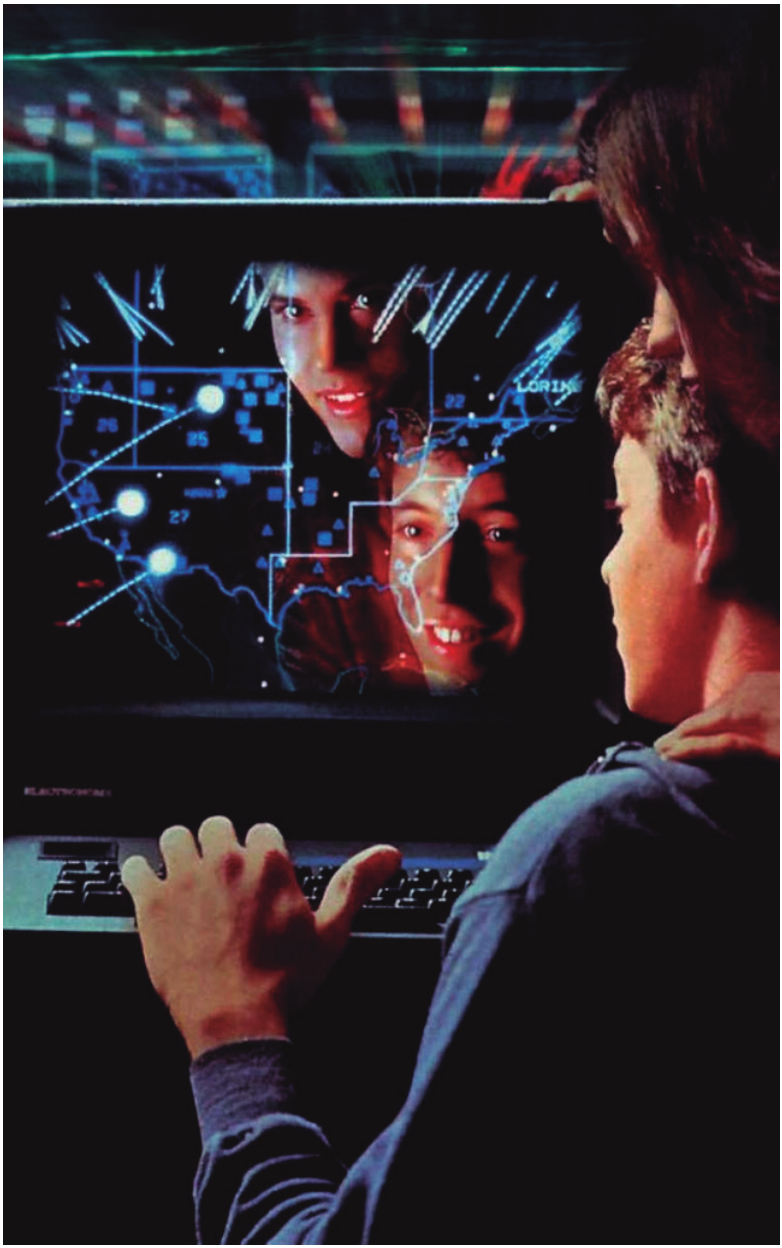
El próximo número ya está en marcha y tenemos dos

temas apasionantes que os adelantamos en exclusiva:

Juegos de Guerra y la mítica Game Boy, que ha cumpli do 35 años entre nosotros.
¡Os esperamos!

Hecho con Pixels nº1

EDITA



Hecha con Pixels Editorial S.L.

Editada en Alcorcón (Madrid)

DIRECTOR

José Luis Sanz

FIRMAS INVITADAS

Marcos García, Juan Carlos García, Sonia Herranz, Juan Carlos Sanz, Raúl Montón, Bruno Sol

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

José Luis Sanz

SOCIAL MEDIA

José Luis Sanz Serna

Viajamos a la época de Juegos de Guerra

DISTRIBUYE Gamepress.es

IMPRESO EN ESPAÑA

Queda prohibida la reproduc ción total o parcial, por cual quier medio o en cualquier soporte, de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Depósito Legal CR 10552024

CONTACTO

@HechoconPixels

Game Boy is back! SOPORTE **Game Boy is back!** soporte@hechoconpixels.com INFORMACIÓN

info@hechoconpixels.com

PRÓXIMO NÚMERO

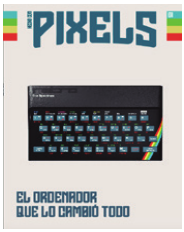
Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Abel Perez Crespillo David Mendez Hernandez Javier Ramos Fariña Miguel A. Navarrete Garcia Adolfo Fernández López David Pato Martínez Javier Roman Puche Miguel González Cote Adonay Gonzalez Darias David Pérez Arribas Jesus Bellido Miguel Martín Alonso Adrián Villa Muñoz David Santos Chaves Jesús DíazCano Mikel Garicano Gonzalez Aitzol Oruesagasti Unamuno David Vega Garcia Jesus Javier Arceo Otero Nicolas Lekuona Aleix Miró Garcia David Vega Nevares Joan Boria Boronat Oliver Mosquera Bleda Alejandro Gil Sánchez David Vega Vandenbempt Jordi Hernandez Oscar Astasio Valiente Alejandro Jiménez Puech Diego Muñiz Zamora Jorge Campos Abascal Oscar Loriz Blanco Alejandro Muñoz Paniagua Dimas Sanchez Cremades Jorge Fuertes Alfranca Pablo Lallana Alex Zapatero Lozano Eduard Morales Surribas Jose A. Ramos Pablo Rozadillas Alexis Rodriguez Rodriguez Eduardo Falla Ramon Jose A. Luengo Garcia Pedro Barceló Estela Alfonso Nistal Herrera Eduardo Hernandez Garcia Jose C. Hernández Pulgarin Pedro De Pablos Moreno Alfredo Del Blanco Arenas Emilio Adá Nogueira José Enrique Noguera Gil Pedro Jesús Ferro Bouza Amado Sanchez González Emilio Arias José Gabriel Ortiz Lavera Pedro J. Almansa Salinas Ander Anbuhl Muñoz Enrique Navarro Sancho Jose García López Pedro López Muñoz Andrés Antolín Osuna Fernando Mena Rivera Jose Hernandez Jimenez Pedro P. Aramburu Fernández Andres Garcia Iglesias Fernando Ramos GonzalezSerna José I. López Chavarrías Ramón Borja Espillaque Ángel David Dominguez Ruso Fran Iglesias Villafañez Jose Luis Cartagena Garcia Raul Cano Tomas Ángel Mateos Martínez Fco. Felipe

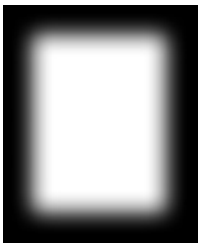
Rodriguez Porras José Luis Gómez Sánchez Raúl Gascón Palomares Antonio Elvira Domínguez Francisco Javier Linares Jose Luis Molina García Rayco Domínguez Miranda Antonio Guerra Jiménez Fco. Javier Martin Cubino Jose Luis Valera Escobar Ricardo Lopez Antonio Iniesta Tresaco Fco. José Ledesma Durán Jose Maria Diaz Aguilar Roberto Sarabia Crespo Antonio Javier Lozano Liarte Francisco Lucena Gámez Jose M. Garcia Torregrosa Román López Díaz De Freijo Antonio Perez Soler Fco. Manuel Sanchez Bautista Jose M. Margallo Salgado Rubén Bautista Herrera Arturo Ucha Enríquez Francisco Mayoral Santos José María Orozco Gómez Rubén García Gómez Asier Jiménez Soriano Gabriel García Pavía José Niclós Camarasa Rubén Gómez Flórez Benat Gonzalez Aberasturi Gabriel Guerra Guillén José R. Corvera Castellano Rubén Velado Valeije Carlos Cobián Campillo Gerardo Macías García Juan Aguilar López Santi Ruiz Rosell Carlos Rubio Galletero Gonzalo Fernández Riveira Juan Carlos González Amestoy Santiago Corrales Vilches Carlos Rubio Garcia Héctor Benedí Reina Juan Carlos Lozano Soler Santiago Gomez Garcia Carlos Trijueque Hector Garcia Reyes Juan José García Criado Sergio Aguaviva Rodríguez Carlos Vidal Rodríguez Himorell Jaramillo Juan Jose Torres Garcia Sergio Aguilera Molina Cesar Karam Palos Hugo Daniel Suárez López Juan L. Fernández Garcia Sergio Camarasa Rubio César Prados González Igor Nadal Lázaro Juan Luis González López Sergio Cortés García Cipriano Sanchez Herraiz Isaac Bordas Herrera Juan Martínez Martínez Sergio Suarez Garcia Cristian Belzunces Ismael García Morales Juanjo Ibáñez Amat Tom Gangoiti Medina Daniel Barragán Israel Oliva Pereira Julen Corta Negueruela Tomás Castillo Jiménez Daniel Coy Sanchez Israel Ortiz González Julio Montes Torres Tomas Martinez Sanchez Daniel Escalante Osuna Iván Caro Romero Lillo Fernandez Toni Payeras Nicolau Daniel Olcina Momplet Ivan Cataño Conde Luca D'Amelio Vicente López Camacho Daniel Ordovas Pascual Ivan Mouriz Ibarra Luis C. Perez De Mezquia Bargos Victor Diaz Daniel Peña Roche Ivan Papio Alonso Luis Penit Velasco Victor Gómez Garcia Daniel Vega Rodríguez Jaime Hernández Rangel Manuel Á. Fernández Luque Victor Herrero Dario Del Moral Fernandez Javier Ángel Lourido Estévez Manuel Benítez Bermúdez Víctor Hurtado Villa Darío Martín Sánchez Javier Bruña González Manuel Huertas Rodriguez Victor Llamazares Lopez David Caballero Manzano Javier De Miguel Varela Manuel Martínez Ferre Victorio Pareja Calmaestra David Canosa Castro Javier Gomez Montoya Manuel Sanchez Herraez Xavier Romero Montañana

David Herrero Valle (*) A 10 de noviembre de David Cid Feijóo Javier Jimenez Cidre Mario Oliván Tenorio

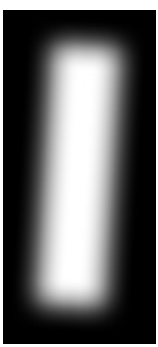
David Lopez Miguel 2024 a las 18:50h. Javier Ortiz Carrasco Marta Arranz Ramos



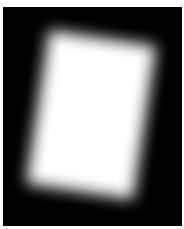
Javier Pérez Sobrino Martin Torre Azua

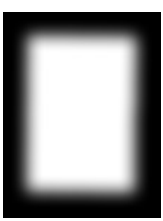


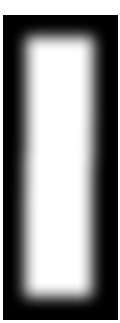
Tú tambien puedes aparecer en las páginas de PIXELS todos los números



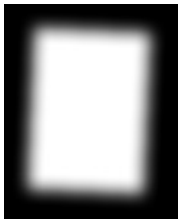
2024
PIXELS



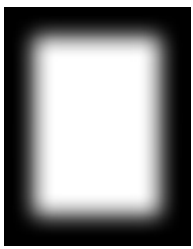




PIXELS
CARA A
08
16
22
32
40



1992



PIXELS
EL AÑO QUE
LO CAMBIÓ TODO

ATARI 400

01